Komputer ŚWIAT

PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, GameBoy

GRY

3-4/2000
CZERWIEC–LIPIEC

magazyn o grach komputerowych i konsolowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry TYLKO 6,90 ZŁ



Thief II

10 stron opisów i porad

Powrót zawodowca

TESTY GIER

Piękno i moc



Wyścig	Need for Speed: Porsche 2000
Akcja	Nox
Przygoda	Faust
Akcja	Freespace 2
Akcja	Die Hard Trilogy 2
Strategia	Firestorm
Strategia	Age of Wonders

ŚCIĄGAWKI

Sposób na sukces



Strategia	The Sims
Strategia	Faraon
Przygoda	Hokus Pokus Różowa Pantera
Akcja	Freespace 2

TEST KONSOL



Która najlepsza?



CD-ROM w każdym numerze


+ Wersje demo gier

Akcja	Adaś i Pirat Barnaba
Symulacja	Gunship!
Wyścig	Need for Speed: Porsche 2000
Wyścig	Test Drive Off-Road 3
Symulacja	Trophy Bass 4

+ Dodatki
- DirectX 7.0a PL
- GameSpy 3D 2.20
- Intel Indeo 5.1
- Internet Explorer 5.0 PL

+ Łatki i sterowniki

ISSN 1507-5621
9 771507 562001 03


„Oto Diabeł ma niektórych spośród Was wtrącić do więzienia, abyście próbie zostali poddani."
Apokalipsa wg św. Jana
Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net
Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.
DIABLO II ™
Diablo powraca. Ze wszystkim tym co kochałeś, jednak zupełnie nowe. Diabelsko dopracowane, czterokrotnie większe, wykorzystujące moc akceleracji, kuszące dziesiątkami nowych pomysłów i rozwiązań oraz mistrzowskim trybem multiplayer. Całość w perfekcyjnej polskiej wersji językowej wykonanej przez CD Projekt i zatwierdzonej przez Blizzard.
Nowa fala zła zbliża się... Bądź gotów.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
Teraz na europejskich serwerach
battle.net *
cena 159 złotych
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracz ponosi wszelkie opłaty z tym związane

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

TAK ! Ten dzień jest już coraz bliżej !

Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić oryginalną grę Devil Inside w polskiej wersji językowej w niewyobrażalnie niskiej cenie 29.90 zł ! Tylko od Ciebie zależy sukces naszej idei, a ta idea naprawdę warta jest Twojego poparcia. Tak tanich nowiutkich, oryginalnych gier nie ma jak świat długi i szeroki.

Poprzyj nas, kup swój własny egzemplarz eXtra Gry !



NOWOŚĆ!

www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:

- płytę CD-ROM z grą w profesjonalnej wersji polskiej,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- pudełko kartonowe na grę, do złożenia i postawienia na półce
- dwa plastikowe opakowania na płyty CD,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

Już 15 czerwca szukaj pierwszego numeru, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Extra Grę kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

Z przyczyn niezależnych od wydawcy w pierwszym numerze eXtra Gry nie ukaże się zapowiadana gra Messiah. W tym numerze proponujemy doskonałą grę Devil Inside PL, jednocześnie obiecujemy, że dołożymy wszelkich starań, aby w kolejnym numerze eXtra Gry ukazała się gra Messiah w cenie 29.90. W imieniu autorów projektu eXtra Gra ogromnie przepraszamy wszystkich zainteresowanych i prosimy o udzielenie nam kredytu zaufania. Więcej Was nie zawiedziemy!



Ten miecz jest wszystkim...
zgubą i zbawieniem, upadkiem i władzą...
czy odważysz się go podnieść?
JOHN ROMERO'S
DAIKATANA
EIDOS
ION STORM
PC CD-ROM
SHŌGUN TOTAL WAR
Strategia w czasie rzeczywistym
PC CD
POLSKA WERSJA PL JĘZYKOWA
Legenda gier FPP - John Romero wyznaczył nowy kierunek gier 3D. Cztery olbrzymie epizody, każdy w innych ramach czasowych, z dostępnymi różnymi rodzajami broni. Klimat i przejmująca muzyka, która poprowadzi Cię przez tajemniczy świat przemocy, gdzie czekają na Ciebie przerażające potwory.
Wspaniałe połączenie strategii turowej z bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Ogromny rozmach i realizm strategiczny przeniesie Cię do XVI-o wiecznej Japonii - czasów wojen i walki o władzę. Poczuj władzę nad tysiącami wiernych, gotowych na wszystko i nieustraszonych wojowników.
2 CD
www.emarket.pl
ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
dystrybucja w Polsce
im GROUP
COMPUTER GROUP
MIRAGE
IM Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69.
PC CD
www.imgroup.com.pl
www.ipscg.com.pl
www.mirage.com.pl

W TYM NUMERZE

GRY od redaktora

Drodzy Czytelnicy!

Marcin Przasnyski
szef zespołu

Serdecznie dziękujemy za ciepłe przyjęcie **GIER**. *Słowa poparcia i uznania napływające ze wszystkich stron zmobilizowały nas do wydania jeszcze lepszego i ciekawszego numeru. To wspaniałe uczucie, że jesteśmy Wam potrzebni.*

Oddajemy do Waszych rąk drugie wydanie **GIER**. *Dla tych, którzy nie mieli wcześniej z nami kontaktu: jesteśmy nowym pismem, które wyrosło z dodatku do dwutygodnika Komputer ŚWIAT i od kwietnia ukazuje się regularnie. Rzetelne testy, wyczerpujące informacje plus CD-ROM z pełną wersją gry za uczciwą cenę (tylko 6,90 złotych) – oto nasz styl.*

Gry są wspaniałą zabawą, ale kto z nas nie miał kłopotów z ich instalacją czy uruchamianiem? Wiele programów ma błędy i niedociągnięcia, niektóre wręcz odmawiają pracy z częścią komputerów. Zbyt często zdarza się, że nasz pecet właśnie do niej należy. Test **GIER** *pozwala się przed tym uchronić. Każdy prezentowany na naszych łamach produkt jest dokładnie sprawdzany na 36 pecetach o różnych konfiguracjach.*

GRY *testują i radzą, którą grę wybrać, jak nie przepłacić, jak pokonać problemy z instalacją, jak dać sobie radę. Nie wszystkie gry nadają się dla dzieci, dlatego te zawierające drastyczne sceny opatrujemy znakiem Przemoc. Przydatną rubryką są ściągawki – dokładne, przejrzyste poradniki. Pokazujemy w nich, jak zacząć grę, jak sterować i jak przejść początkowe etapy – razem stawiamy pierwsze kroki.*

Następny numer **GIER** *ukaże się także za dwa miesiące. Spotykamy się w sierpniu – do zobaczenia!*

AKTUALNOŚCI

MINITESTY

TESTY GIER

ŚCIĄGAWKI

SPRZĘT

RYNEK

OD REDAKCJI

PŁYTA CD-ROM

Adaś i Pirat Barnaba

gra zręcznościowa na PC

sterowanie:
Enter lub lewy przycisk myszy – akcja
[esc] – włączenie menu gry
[F1] – pomoc i podpowiedzi

Gunship!

gra symulacyjna na PC

sterowanie:
myszka – kierowanie śmigłowcem
[←] [↑] [↓] [→] – kąt natarcia łopat wirników
[Q] – pomoc
[F2] [F3] [F4] [F9] – zmiana widoków
[F5] [F6] [F7] [F8] – zmiana broni
Enter – strzał
[A] – włączenie autopilota
[N] – wywołanie mapy

Test Drive Off-Road 3

gra wyścigowa na PC

sterowanie:
[←] [→] – kierowanie autem
[↑] – gaz
[↓] – hamulec
[End] – hamulec ręczny
[pg up] [pg dn] – zmiana biegów
od [F1] do [F2] – zmiana widoków



Książę i Tchórz

gra przygodowa na PC

PEŁNA WERSJA!

instrukcja na stronie 38

dodatki:
DirectX 7.0a
GameSpy 3D 2.20
Intel Indeo 5.1
Internet Explorer 5.0 PL

Need for Speed: Porsche 2000

gra wyścigowa na PC

sterowanie i test na stronie 32

Trophy Bass 4

gra wędkarska na PC

sterowanie:
myszka – rzut wędką i zwijanie żyłki
od [1] do [9] – szybkość zwijania
[A] [B] [C] [F] [L] [V] – różne widoki
[[] []] – obroty
[M] – silnik łodzi
[←] [↑] [↓] [→] – kierowanie łodzią

Doniesienia

Z fuzją na konkurentów

Na początku maja dwie znane polskie firmy dystrybucyjne, IPS Computer Group i Mirage Media połączyły się, przybierając nazwę IM Group. Jak nieoficjalnie dowiedziały się **GRY**, Mirage Media miał kłopoty finansowe, spowodowane między innymi zbyt wysokimi cenami sprzedawanych gier. Nowym przedsięwzięciem zarządzają dotychczasowi szefowie IPS-u, firmy znanej z solidności i dobrej polityki wydawniczej. Dla klientów oznacza to same korzyści. Prawdopodobny jest spadek cen gier firmy EIDOS (między innymi seria Tomb Raider[1] oraz Thief[2]). To jeden z przykładów strategicznego sojuszu zamiast walki konkurencyjnej. Nie ma obawy o praktyki monopolistyczne – pozostali wydawcy gier depczą IM Group po piętach. *Informacje w internecie: www.imgroup.com.pl*

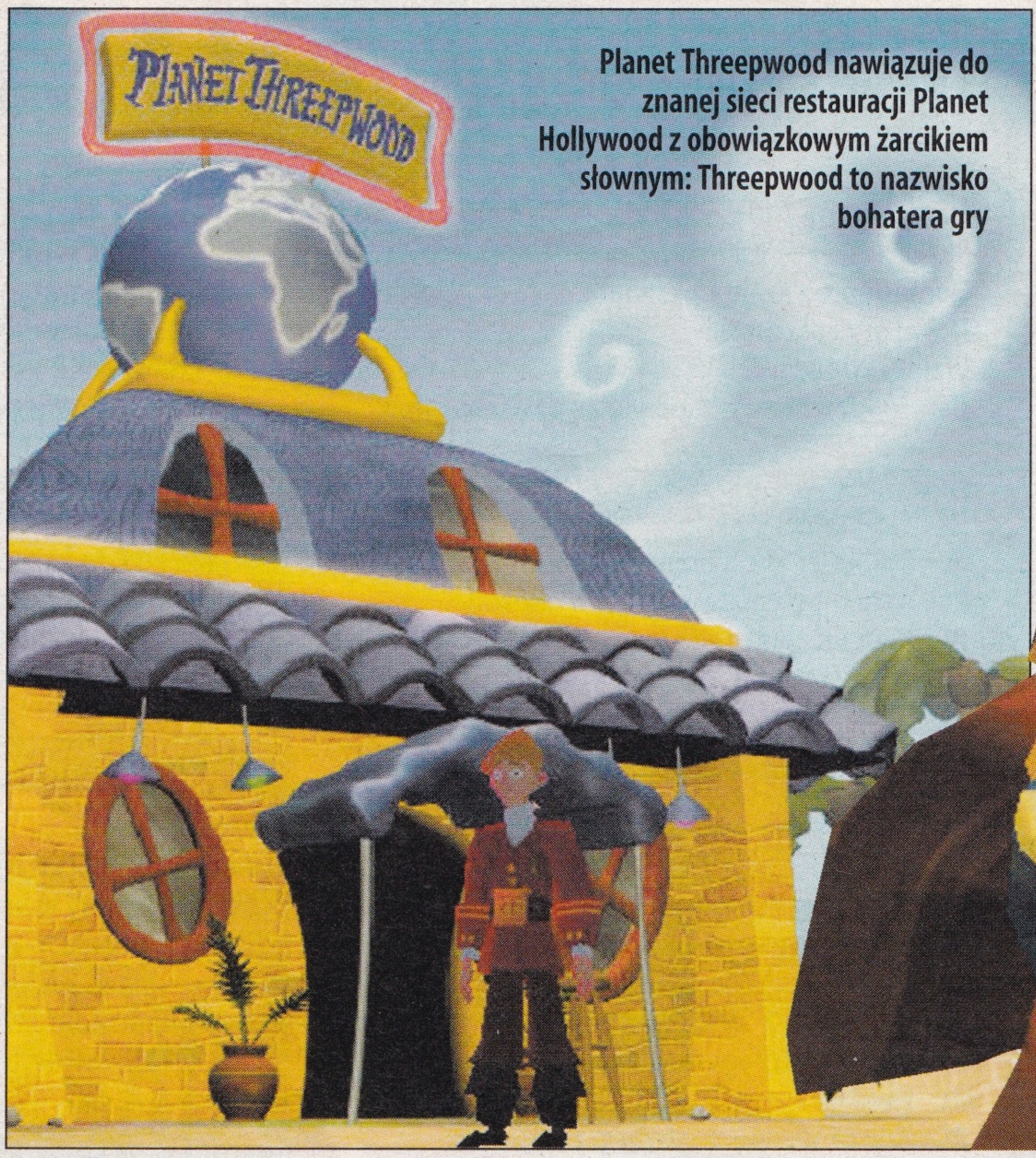
[1] Ang. Rabuś grobowców. Wymowa: tumraider [2] Ang. Złodziej. Wymowa: tiif

Wszystko gra w PLAY-u

15 maja pojawiło się nowe pismo – PLAY. Zajmuje się ono grami na komputery i konsole, w proporcjach pół na pół. PLAY skierowany jest do wszystkich odbiorców bez względu na wiek, ale znających się na grach. Pierwszy numer ma 68 stron, 23 naklejki z bohaterami gier i dwustronny plakat-gigant. Cena 3,50 złotych zachęca do zakupu. Nie ma obawy, że **GRY** i PLAY stanowią konkurencję: przeciwnie, oba magazyny świetnie się uzupełniają.

Ameryka ostrzega

Polska znalazła się na czarnej liście Special 301. Umieszczono tam państwa, które zdaniem rządu Stanów Zjednoczonych nie dość skutecznie walczą z piractwem. Ocenia się, że 61 procent programów zainstalowanych w Polsce, głównie w średnich i małych firmach, jest nielegalnych. Ich zalegalizowanie kosztowałoby 142 miliony dolarów. Rząd USA będzie rozmawiał z naszym rządem o skuteczniejszej niż dotychczas ochronie praw autorskich. Może też zastosować sankcje, chociaż nie wiadomo, jakie.



Planet Threepwood nawiązuje do znanej sieci restauracji Planet Hollywood z obowiązkowym żarcikiem słownym: Threepwood to nazwisko bohatera gry

Escape from Monkey Island[3]

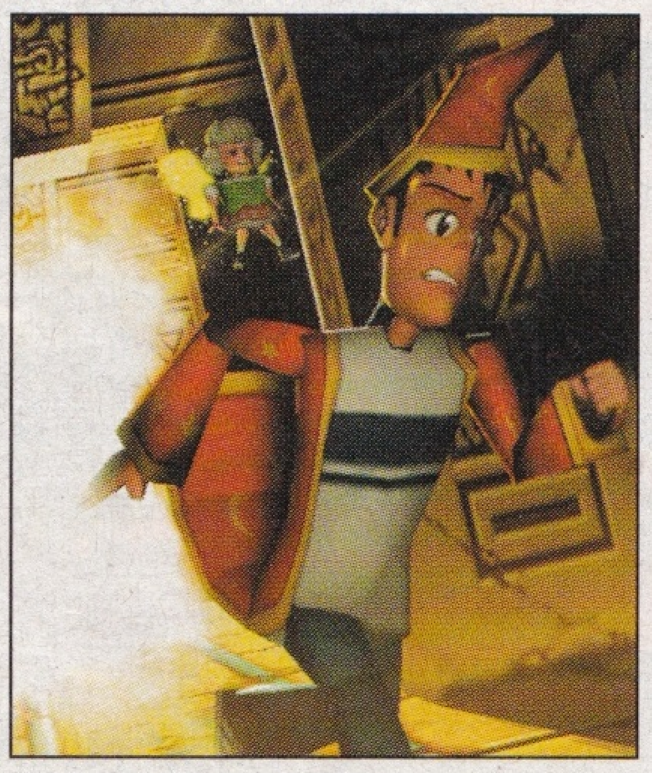
Gra przygodowa na PC | Czwarta część przygód pirata-adepta toczy się, tak jak poprzednie, na Karaibach. Fajtłapa Guybrush tym razem narobił sobie kłopotów, wyjeżdżając w podróż poślubną. Pod jego nieobecność chytry polityk Charles L. Charles przejął władzę na rodzinnej wyspie Guybrusha i przywłaszczył sobie majątek jego żony. Powróciwszy z podróży, nasz bohater stara się odzyskać włości.

Gra, tak jak poprzednie części, pełna jest komicznych sytuacji i niecodziennych zagadek. Zyskała trójwymiarową grafikę, dzięki której będzie się jeszcze bardziej podobać.

→ **Termin:** *październik.* **Informacje:** *LEM, 02-916 Warszawa, Chochołowska 3c, tel. (022) 6428165, www.lem.com.pl*

Wszystkie osoby w grze zyskały trzeci wymiar. Słodka Elaine wygląda jeszcze bardziej uroczo

[3] Ang. Ucieczka z Małpiej Wyspy. Wymowa: eskejp from manki ajlend



Simon the Sorcerer[4] 3D

Gra przygodowa na PC | Zły czarownik Sordid już trzeci raz sięga po władzę nad światem. I znów przeszkodzić mu może tylko Szymon.

Przygody młodego maga nareszcie zyskają nieodzowny w dzisiejszych czasach trzeci wymiar. Simon the Sorcerer 3D będzie klasyczną grą przygodową, w której zwiedzamy zaczarowany świat, rozmawiamy z zamieszkującymi go istotami i rozwiązujemy zagadki. Takie gry zwykle kończy się tylko raz. Producent zapewnia jednak, że do Simona 3D będziemy chętnie wracać, dzięki ukrytym przedmiotom, zadaniom i niespodziankom. Będziemy też mogli ukończyć grę na kilka sposobów. Polski wydawca zapowiada pełne spolszczenie.

→ **Termin:** *sierpień.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.com*

[4] Ang. Szymon czarodziej. Wymowa: sajmon de sorserer

Przyszłość zaczyna się w Ameryce

W dniach 11 – 13 maja w Los Angeles (USA) odbywały się targi gier komputerowych Electronic Entertainment Expo (po polsku: Wystawa elektronicznej rozrywki). 55 tysięcy zwiedzających z całego świata obejrzało ponad dwa tysiące gier na różne platformy. Mimo że większość z nich nie pojawi się wcześniej niż za rok, już teraz wzbudzają duże zainteresowanie. Wiele obiecują kontynuacje znanych gier: Warcraft[5] III, Gran Turismo[6] 2000, Escape from Monkey Island, Return to Castle Wolfenstein[7].



Ponad 500 wystawców wydało miliony dolarów, by pokazać się w hali Convention Center (po polsku: Centrum Kongresowe) w Los Angeles

Emocje wzbudzają konsole nowej generacji. PlayStation 2 dorobiło się rywala – jest nim X Box Microsoftu. Ta konsola ma się pojawić w sklepach w przyszłym roku. Na razie nie jest na nią jeszcze gotowa żadna gra. Być może w pierwszym rzędzie będą to tytuły przenoszone z peceta.

→ **Informacje:** *www.e3expo.com*

[5] Ang. Rzemiosło wojenne. Wymowa: łorkraft [6] Wymowa: granturismo

[7] Ang. Powrót na zamek Wolfenstein. Wymowa: ritern tu kastl wolfenszajn



Lara Weller była Larą Croft przez ponad rok. Teraz musi oddać plecak i okularki



Lucy Clarkson – z warkoczem jej do twarzy. Podobno to tatuś namówił ją do zgłoszenia się na casting



Angelina Jolie, świeżo upieczona zdobywczyni Oscara za film Przerwana lekcja muzyki

Lara na bruku

Wcielająca się w Larę Croft modelka Lara Weller straciła posadę. Czarującą dwudziestopięciolatkę zastąpiła szalona szesnastka – Lucy Clarkson. Fani Tomb Raidera najwyraźniej wolą kochać się w swojej rówieśniczce, mimo że dziewczę wygląda dojrzale. Lucy po raz pierwszy pokazała się publiczności na targach E3, gdzie promowała nową grę zapowiadaną na gwiazdkę 2000 roku.

Równolegle trwają prace nad filmem kinowym o przygodach Lary. W rolę pięknej pani archeolog wcieli się w nim amerykańska aktorka Angelina Jolie. Jej dziewiętnastym filmem w karierze będzie właśnie Tomb Raider: The Movie, który wytwórnia Paramount Pictures zapowiada na przyszły rok. Miejscem akcji będzie Kafiristan – fikcyjny kaukaski kraj. Lara szuka w nim groty kryjącej starożytny macedoński rekwizyt.

→ **Informacje:** *www.tombraiders.com*



Ash jest jednym z czterech trenerów kieszonkowych potworów dostępnych w grze. Niepozorny potworek Charmander po osiągnięciu 36 poziomu doświadczenia zmienia się w Charizarda

Pokémon

Gra na GameBoya | Każde dziecko chce mieć kieszonkowego potwora (po angielsku Pocket Monster). Moda na Pokémony zrodziła się w Japonii. Na gwiazdkę 1999 roku podbiła USA i Europę Zachodnią, a jesienią trafi do Polski.

W grze jesteśmy treserem potworów. Najpierw łapiemy wybrany okaz, a następnie opiekujemy się nim, dbając o jego rozwój i zdobywanie umiejętności. W Pokémonie czeka aż 150 potworów i naszym celem jest schwytać wszystkie. Wybrany podopieczny może stanąć do walki z pupilem wyhodowanym przez inną osobę – wystarczy połączyć dwa GameBoye kabelkiem. Można też prowadzić handel wymienny.

Pokémon to także koszulki, naklejki, karty do gry, zabawki i inne gadżety, które mają do nas dotrzeć wraz z pojawieniem się gry w Polsce.

→ **Informacje:** *Lukas Toys, 53-031 Wrocław, ul. Partynicka 29, tel. (071) 3397802, 3397869*



W grze Force Commander występują roboty kroczące AT-AT

Jeszcze więcej Gwiezdnych wojen

Miłośnicy nie kończących się zmagań Rebeliantów z Imperium zapewne grają teraz w strategię czasu rzeczywistego z trójwymiarową grafiką pod tytułem Star Wars: Force Commander[8]. Jej fabuła pokrywa się z wydarzeniami znanymi z filmowej trylogii – epizodów Nowa nadzieja, Imperium kontratakuje i Powrót Jedi.

Producent obiecuje, że w tym roku ukaże się jeszcze sześć gier spod znaku Gwiezdnych wojen! Będą to: zręcznościówki Starfighter[9], Demolition[10] i Battle for Naboo[11], bijatyki Obi-Wan[12] i Jedi Power Battles[13] oraz wyścigi Super Bombad Racing[14].

→ **Force Commander już jest. Informacje:** *LEM, 02-916 Warszawa, Chochołowska 3c, tel. (022) 6428165*

str. 76



W grze Super Bombad Racing występują karykaturalni bohaterowie Epizodu 1

WZLOTY

Pękła bariera cenowa

Z trudem startuje ExtraGra. Na pomysł dystrybucji pierwszoligowych gier w cenie 30 złotych wpadła firma CD Projekt. Jak donosi anonimowy informator GIER, na ogromną kampanię reklamową (rozkładówki i okładki w niemal wszystkich pismach branżowych) poszedł prawie milion nowych złotych! Niestety, próba zakończyła się fiaskiem. Wydatek na rozreklamowanie Messiaha[15] poszedł na marne, bo gra się nie ukazała. Logo ExtraGra utkwiło jednak w świadomości graczy. W powietrzu robi się ciasno: spadła cena gier z serii Cool Games, pojawił się też wątpliwy kandydat na konkurencję – Top Games. Sam CD Projekt też wytacza bombowce na pas startowy, już z inną grą (Devil Inside[16]) na pokładzie. Mimo silnych turbulencji, GRY zaliczają ExtraGrze wzlot.

UPADKI

Pęknięta soczewka

25 maja znany producent gier, firma Looking Glass Technologies zakończyła działalność. Ta decyzja jest szokiem dla graczy, którzy doceniają wysoką jakość gier tej firmy. Looking Glass była jednym z najbardziej innowacyjnych twórców gier, na koncie miała między innymi pierwszą współczesną grę trójwymiarową Ultima Underworld[17] oraz serie Thief, System Shock i Flight Unlimited.

Pracownicy nie zdążyli zaktualizować strony internetowej. 1 czerwca pod adresem *www.lglass.com* wciąż widniała informacja o poszukiwaniu programistów do nowych projektów.

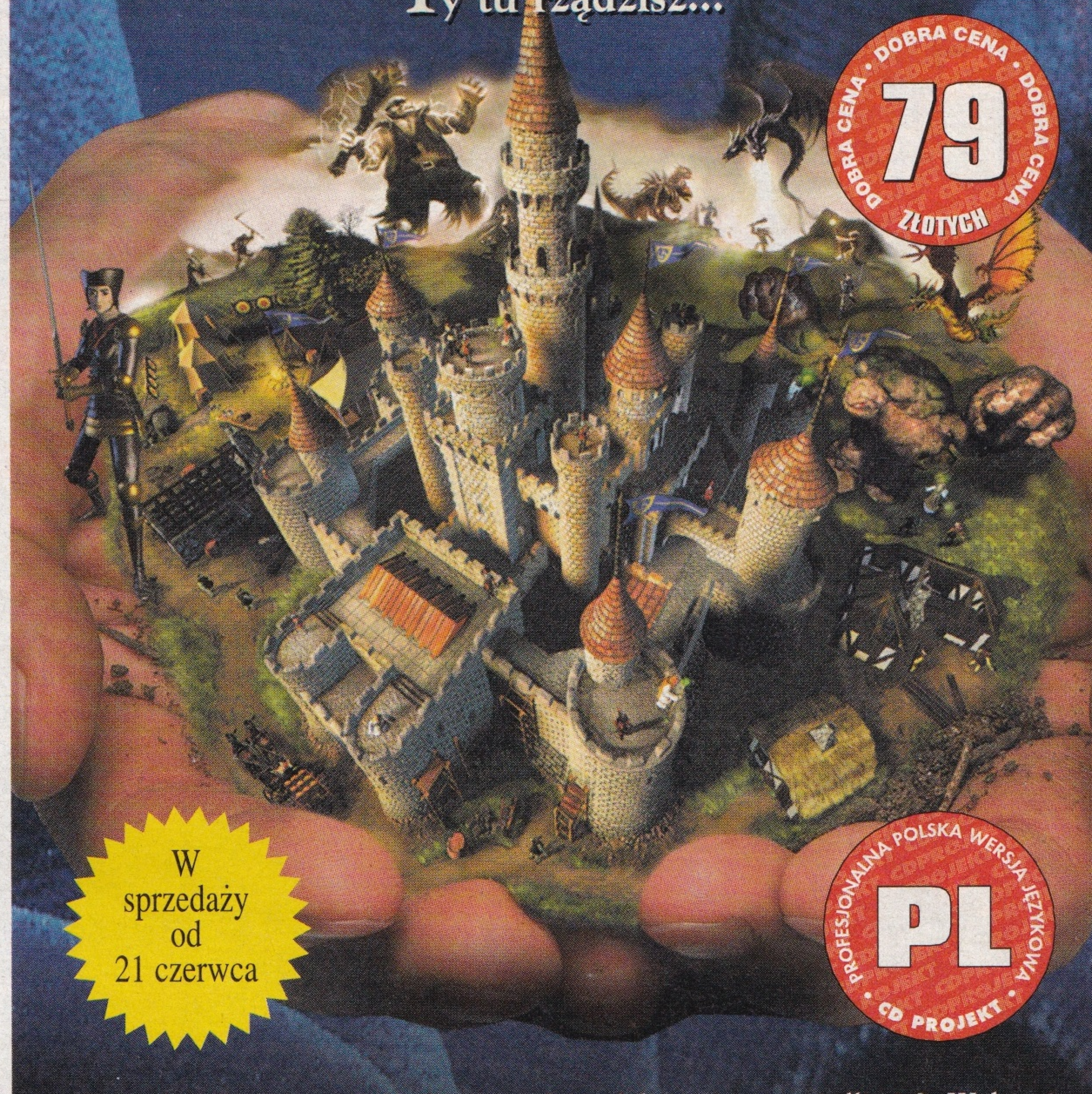
NA CZASIE

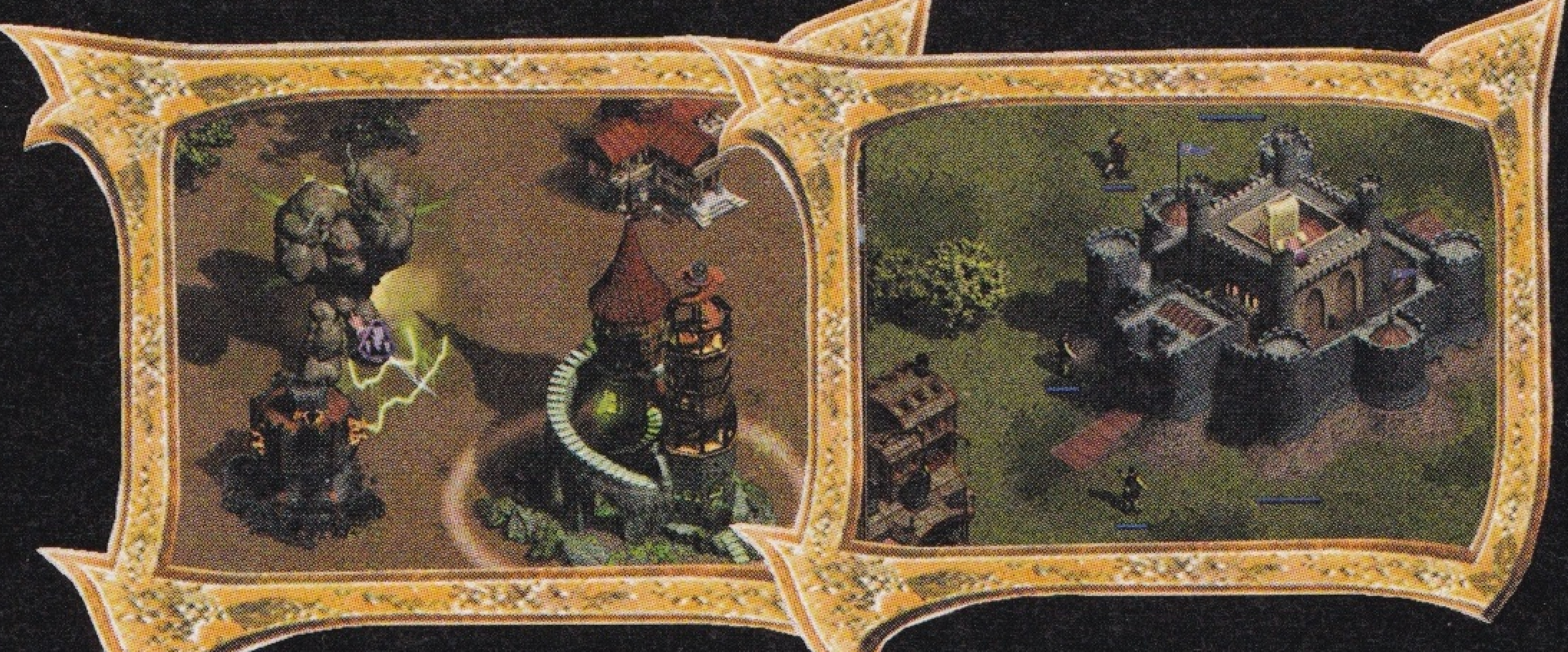
- Słabi dziennikarze wspierają jeszcze słabszych PR-ów
- Czy taką przyszłość wyśnił sobie rekin?
- Newsgroupa dojrzewa!

NA KWASIE

- Młot zniszczony
- Pieniek – efekt porąbania, próchno do wykarczowania
- Suchar mięknie, bo lód się pod nim zarwał

[8] Ang. Gwiezdne wojny: Dowódca mocy. Wymowa: star fors komander
[9] Ang. Gwiezdny myśliwiec. Wymowa: starfajter
[10] Ang. Demolka. Wymowa: demoliszyn
[11] Ang. Bitwa o Naboo. Wymowa: batl for nabuu
[12] Wymowa: obilan
[13] Wojny Jedi. Wymowa: dżedaj pałer batls
[14] Ang. Wyścigi superbombadów. Wymowa: super bombad rejsing
[15] Ang. Zbawiciel. Wymowa: mesaja
[16] Ang. Diabeł wcielony. Wymowa: dewil insajd
[17] Ang. Podziemny świat Ultimy. Wymowa: altima anderłorld





Doniesienia

Nawiedzone komputery

Amerykański pastor Jim Peasboro twierdzi, że komputer może być opętany przez diabła. Wystarczy że ma odpowiednio duży dysk twardy. Opętanie poznajemy po tym, że nie możemy oderwać się od zabronionych rozrywek, na przykład nieprzyzwoitych stron WWW. Powinniśmy wówczas, za radą ojca Peasboro, sformatować dysk twardy i ponownie zainstalować system.

Nie odtwarzają tylko chodnikowych

W sprzedaży pojawiły się wielofunkcyjne napędy płyt optycznych. Niemal równolegle do sklepów trafiły urządzenia trzech firm: Ricoh MP9060A, Toshiba SD-R1002 i Samsung SM-304.



To urządzenie odczytuje płyty CD-ROM i DVD, a także zapisuje płyty CD-R i CD-RW

Jak twierdzą producenci, nowe napędy łączą funkcje zwykłego czytnika CD-ROM (do instalacji programów i słuchania muzyki), nagrywarki CD-R/CD-RW (do archiwizacji danych na płytach wielokrotnego zapisu) oraz DVD-ROM-u (do odtwarzania obszernych programów oraz filmów wysokiej jakości). Niestety, druga strona medalu to fakt, że parametry takich wielofunkcyjnych urządzeń są około dwukrotnie słabsze niż kupowanych oddzielnie napędów i nagrywarek. Ale po porównaniu cen okazuje się, że za taki kombajn zapłacimy mniej – około 1500 złotych.

→ **Informacje:** *www.ricoh.com, www.samsung.com, www.toshiba.com*



Producent zapewnia, że elektroniczny album jest prosty w obsłudze

Album pod prądem

Zdjęcia z cyfrowych aparatów fotograficznych można było dotąd oglądać tylko na komputerze. Firma Samsung proponuje wygodniejsze rozwiązanie – przenośny album cyfrowy. Zdjęcia przesyłamy z komputera lub bezpośrednio z aparatu, a oglądamy na kolorowym ekranie o wymiarach 10 na 20 centymetrów. Możemy dowolnie zmieniać tło, dodawać ramki, a także nagrać własny komentarz.

→ **Informacje:** *www.samsung.com*

CO PIĘĆ MINUT PREMIERA – ZAPOWIEDZI POLSKICH DYSTRYBUTORÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
LOGICZNE			
Chessmaster 8000	Mindscape	PC	wrzesień 2000
PRZYGODOWE I FABULARNE			
Arcanum	Trojka Games	PC	III kwartał 2000
Arcatera (PL)	UBI Soft	PC	sierpień 2000
Baldur's Gate 2 (PL)	Black Isle	PC	grudzień 2000
Devil Inside (PL)	Cryo	PC	czerwiec 2000
Diablo II (PL)	Blizzard	PC	lipiec 2000
Icewind Dale (PL)	Black Isle	PC	wrzesień 2000
Invictus (PL)	Quicksilver	PC	czerwiec 2000
Larry 7 (PL)	Sierra	PC	wrzesień 2000
Martian Gothic: Unification	Take 2 Interactive	PSX	czerwiec 2000
Middle Earth	Sierra	PC	I kwartał 2001
Myst III: Exile	Red Orb	PC	I kwartał 2001
Pompei (PL)	Cryo	PC	lipiec 2000
Pool of Radiance	SSI	PC	wrzesień 2000
Road to Eldorado	UBI Soft	PC PSX	listopad 2000
Simon the Sorcerer 3D (PL)	Headfirst Production	PC	sierpień 2000
Stupid Invaders (PL)	UBI Soft	PC	listopad 2000
Vampire: The Redemption	Nihilistic Software	PC	czerwiec 2000
Wild Arms 2	Sony	PSX	lipiec 2000
SPORTOWE			
Football World Manager (PL)	UBI Soft	PC	wrzesień 2000
Tony Hawk 2	Neversoft	PC PSX	wrzesień 2000
Ultimate Hockey Manager 2000	Impressions	PC	IV kwartał 2000
Ultimate Soccer Manager 2000	Impressions	PC	III kwartał 2000
STRATEGICZNE			
Battle Isle IV (PL)	Blue Byte	PC	październik 2000
Beasts	Creature Lab	PC	III kwartał 2000
Call to Power II (PL)	Activision	PC	październik 2000
Close Combat V: Utah Beach	Atomic Games	PC	wrzesień 2000
Cywilizacja II: Próba czasu (PL)	Microprose	PC	wrzesień 2000
Dark Reign 2	Activision	PC	sierpień 2000
Ground Control	Sierra	PC	czerwiec 2000
Harpoon 4	SSI/Ultimation	PC	wrzesień 2000
Homeworld: Cataclysm	Relic Entertainment	PC	III kwartał 2000
Królowa Nilu: Kleopatra (PL)	Impressions	PC	czerwiec 2000
Majesty PL	Cyberlore	PC	czerwiec 2000
Master of Olympus: Zeus	Impressions	PC	IV kwartał 2000
Panzer General 3D: Berlin to Moscow	SSI	PC	wrzesień 2000
Peacemakers (PL)	UBI Soft	PC	listopad 2000
Reach for the Stars	SSI	PC	czerwiec 2000
Steel Panthers IV	SSI	PC	IV kwartał 2000
Team Buddies	Sony	PSX	czerwiec 2000
The Settlers IV (PL)	Blue Byte	PC	grudzień 2000
Wall Street Tycoon (PL)	UBI Soft	PC	wrzesień 2000
Warlords IV	Red Orb	PC	IV kwartał 2000
Warlords: Battlecry	SSI	PC	czerwiec 2000

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
SYMULACYJNE			
B-17 Flying Fortress	Microprose	PC	wrzesień 2000
Destroyer Command	SSI	PC	IV kwartał 2000
Fighting Steel	SSI	PC	IV kwartał 2000
Reno Air Racers	SSI	PC	IV kwartał 2000
Silent Hunter II	SSI	PC	III kwartał 2000
ZRĘCZNOŚCIOWE			
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	Infogrames	PC	sierpień 2000
Batman Vehicle Adventure	UBI Soft	PC PSX	październik 2000
Blade	Activision	PSX	grudzień 2000
Blair Witch Project 1, 2, 3	Terminal Reality	PC	III kwartał 2000
Chase The Express	Sony	PSX	wrzesień 2000
Descent 4 (PL)	Interplay	PC	grudzień 2000
Destruction Derby 3	Sony	PSX	lipiec 2000
Dragon Valor	Sony	PSX	czerwiec 2000
Evil Twin: Cyprien Chronicles (PL)	UBI Soft	PC	listopad 2000
Grand Theft Auto 3D	Rock Star Games	PC	IV kwartał 2000
Halo	Bungie	PC	IV kwartał 2000
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Ritual Entertainment	PC	wrzesień 2000
Hidden & Dangerous 2	Illusion Software	PC	IV kwartał 2000
In Cold Blood	Revolution/Sony	PC PSX	czerwiec 2000
Inspector Gadget	UBI Soft	PSX	wrzesień 2000
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child	Third Law Interactive	PC	czerwiec 2000
MDK 2	BioWare	PC	sierpień 2000
Metal Fatigue	Zono Inc.	PC	czerwiec 2000
Oni	Bungie	PC	wrzesień 2000
Rayman 2	UBI Soft	PSX	wrzesień 2000
Rune	Human Head	PC	wrzesień 2000
Spiderman	Neversoft	PSX	wrzesień 2000
Star Trek Voyager: Elite Force	Raven Software	PC	czerwiec 2000
Star Wars Episode I: Demolition	Lucas Arts	PSX	grudzień 2000
Star Wars Episode I: Obi-Wan	Lucas Arts	PC	wrzesień 2000
SWAT 3D	Sierra	PC	III kwartał 2000
Tenchu 2	Activision	PSX	wrzesień 2000
Throne of Darkness	Sierra	PC	III kwartał 2000
VIP	UBI Soft	PC PSX	listopad 2000
X-Men: Mutant Academy	Marvel	PSX	sierpień 2000
WYŚCIGI			
F1 Racing Championship	UBI Soft	PC	październik 2000
Formula 1 2000	Sony	PSX	wrzesień 2000
Grand Prix 3 (PL)	Microprose	PC	wrzesień 2000
Speed Freaks 2	Sony	PSX	wrzesień 2000
DLA DZIECI			
Disney's Dinosaur	UBI Soft	PSX	grudzień 2000
Disney's Donald Duck Quack Attack	UBI Soft	PSX	grudzień 2000
Disney's the Jungle Book	UBI Soft	PSX	listopad 2000
Family Fun: Thrill Ride	Sierra	PC	czerwiec 2000
Playmobil: Alex/Laura (PL)	UBI Soft	PC	sierpień 2000

PC – komputer osobisty, tak zwany pecet; PSX – konsola Sony PlayStation; (PL) oznacza grę, która zostanie wydana w języku polskim

CO TO SĄ MINITESTY?

W tej rubryce krótko opisujemy gry, które właśnie pojawiły się na rynku lub dopiero mają się pojawić, ale już w nie graliśmy. Są w trakcie dopracowywania lub tłumaczenia na język polski. GRY przewidują jakość produktu lampką semafora: zieloną (celująca, bardzo dobra), żółtą (dobra, dostateczna) lub czerwoną (mierna, niedostateczna).

Diablo II [1]

Gra fabularno-zręcznościowa na PC | Oczekiwanie na Diablo II przeciąga się. W kwietniu producent ujawnił wersję roboczą gry, która niestety wypada słabiej, niż wynikało z zapowiedzi

[1] ang. Diablisko. Wymowa: diablo



Barbarzyńca to najsilniejsza, najlepiej władająca bronią sieczną postać gry. Niestety, słabo radzi sobie z magią

TREŚĆ GRY

Diablo II jest wieloosobową, internetową grą fabularno-zręcznościową. Ma też opcję dla pojedynczego gracza. W grze sterujemy jednym z pięciu bohaterów: barbarzyńcą, amazonką, paladynem, wróżką i czarodziejem-nekromantą. Celem gry jednoosobowej jest zejście na najniższy poziom piekieł i zabicie Diablo. Przedtem jednak musimy pokonać dziesiątki etapów, w których dosłownie wyrąbujemy sobie drogę mieczem, toporem czy magią. Rozgrywka wieloosobowa jest podobna, z tym że na wyprawę wyruszamy większą grupą, pomagając sobie wzajemnie.

Podczas rozgrywki w miarę wykańczania potworów, zdobywamy punkty doświadczenia. Rozdzielamy je pomiędzy cechy charakteru (siłę, energię, zręczność) oraz umiejętności. W ten sposób rozwijamy naszego bohatera i przygotowujemy się do starcia z silniejszymi przeciwnikami.

W wersji beta czeka na nas sześć zadań. Między innymi mamy oczyścić pieczary z demonów, odnaleźć dokumenty oraz wytropić i wykończyć konkretne potwory. Wykonanie jednej misji jest konieczne, by przejść do następnych. Zadania zlecają nam mieszkańcy osady: kobieta-kowal Charsi (naprawia broń i handluje nią), Warriv (przekazuje zasłyszane plotki), Kashya (przywódca oddziałów wojskowych), wiedźma Akara (przechowuje zwoje i tajemne księgi) i Gheed (prowadzi sklep z magicznymi przedmiotami).

TECHNIKALIA

Grafika zawodzi: jest brzydsza niż w Diablo! Figurki bohaterów są małe i trudno nimi sterować. Scenerie, mimo że ładne, są nieczytelne.

Duża część gry toczy się na ogromnych, otwartych przestrzeniach, w przeciwieństwie do Diablo, gdzie przez cały czas walczyliśmy w podziemiach. Obserwujemy zjawiska pogodowe i zmiany pory dnia. Efekty tego są jednak zaledwie zadowalające. Diablo przyzwyczaiło nas do ładnych, subtelnych widoków – te w drugiej części są niestety toporne. GRY przetestowały rozgrywkę wieloosobową w Diablo II. Może w niej brać udział jednocześnie tylko osiem osób. Strona techniczna pozostawia wiele do życzenia. Szwankuje płynność gry i wymiana danych pomiędzy komputerami uczestników. Zdarzają się na przykład sytuacje, że w jednej chwili przemierzamy pustą przestrzeń, a za chwilę jesteśmy otoczeni przez atakujących wrogów, mając już wskaźnik energii na wyczerpaniu.



Mroczne lochy i jaskinie to oprócz wielkich otwartych przestrzeni główne areny zmagań z hordami potworów



Miecze, topory, noże, strzały, eliksiry stanowią niezbędne wyposażenie śmiałka pragnącego stanąć oko w oko z Diablo

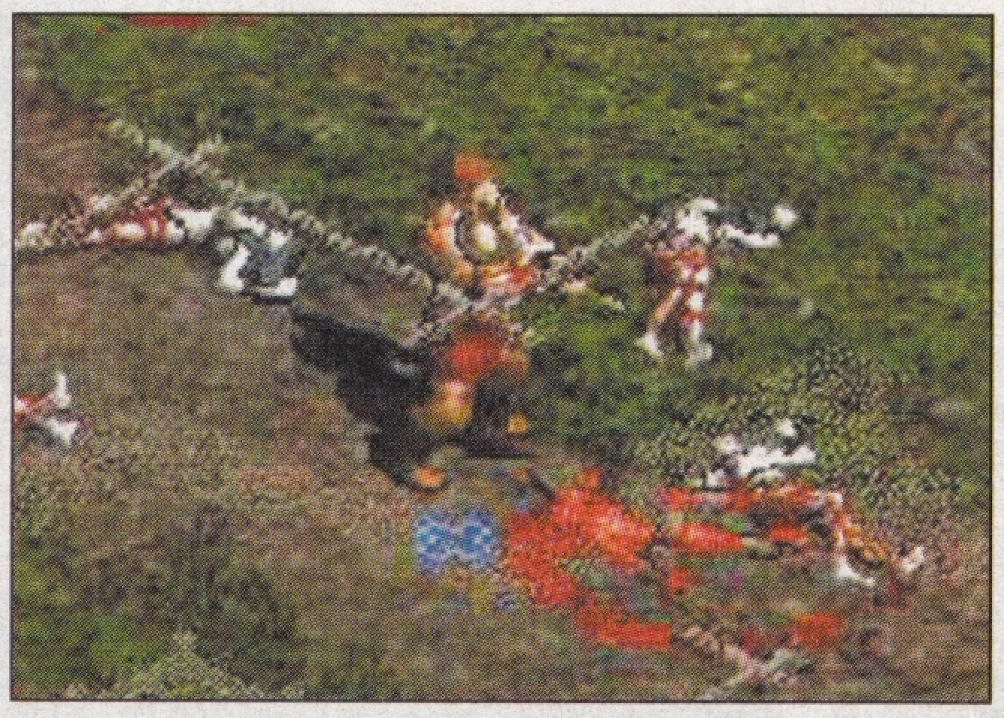
WERDYKT

Diablo II wygląda jak lekko tylko ulepszona poprzednia część gry. Niestety, technicznie na razie szwankuje, a data wydania zbliża się nieubłaganie. ■





Wewnątrz zabudowań znajdujemy skarby, klucze, a nawet magiczne przedmioty. Bez problemu spostrzegamy je, mimo nieczytelnej grafiki



Odpowiednio wyposażony bohater nie lęka się stawić czoło nawet przeważającej liczbie przeciwników. W grze z naszej ręki giną tysiące potworów

Diablo II

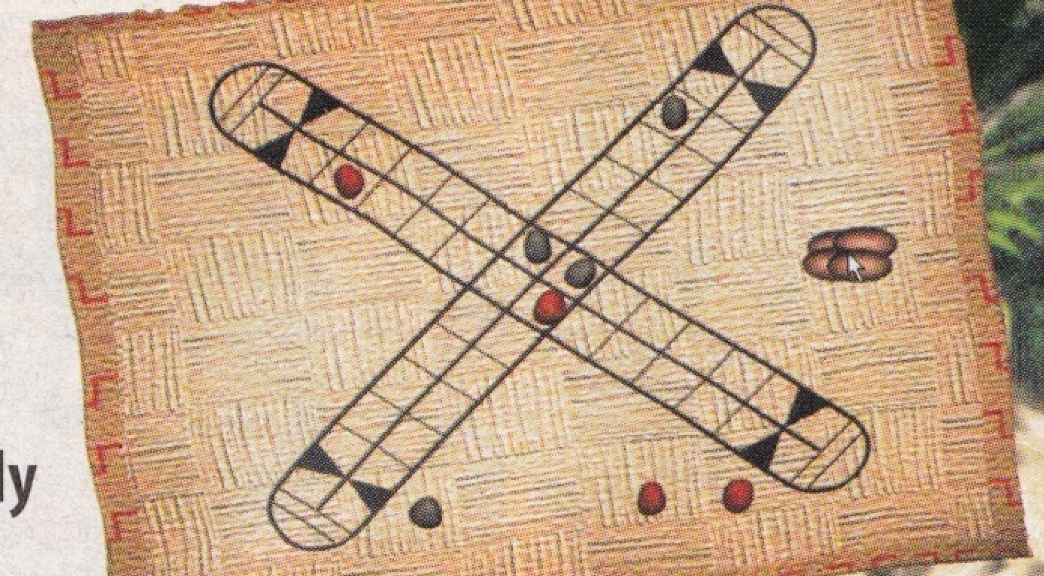
OD 18 LAT

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent/Wydawca	Blizzard
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania w Polsce	12 lipca
Przypuszczalna cena	159 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P200/64 MB
Obsługa akceleratorów	pełna, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: bardzo dobra

ang. Aztek. Wymowa: aztek

Aztec[2]



Gra przygodowa na PC | Młody indiański chłopiec będzie niesłusznie skazany za morderstwo, jeżeli nie dowiedzie swojej niewinności



Ofiara spiskowców umiera na rękach chłopca. W tym czasie morderca sprowadza strażników, którzy potwierdzają, że młody Aztek popełnił zbrodnię. Teraz podejrzenie pada także na jego rodziców

TREŚĆ GRY

Gra toczy się w starożytnym państwie Azteków. Młody chłopak imieniem Little Serpent (po polsku Mały Wąż) jest świadkiem zamordowania człowieka z wyższych sfer. Sprytnemu bandycie udaje się zrzucić winę na młokosa. Działając w ukryciu, chłopak próbuje udowodnić swą niewinność i ujawnić spisek mający na celu obalenie rządów Montezumy.

TECHNIKALIA

Gra jest składna i logiczna, zagadki zaś perfekcyjnie łączą się z fabułą. Rozgrywka przebiega prosto i przyjemnie, zaś ułatwia ją dyskretny system pomocy. Gdy przez długi czas kręcimy się bez celu po okolicy, bohater głośno myśląc naprowadza nas na zgubiony trop.

Program jest przeznaczony dla młodych graczy. Ugładzona i lekko infantylna fabuła stoi w kontraście z okrucieństwem otaczającej nas azteckiej kultury, której elementem jest składanie ofiar z ludzi. Kulturę tę poznamy z wbudowanej w grę encyklopedii wiedzy o Aztekach. Hasła z leksykonu powiązane są z obiektami i osobami, które Little Serpent spotyka w czasie swojej przygody. To rozwiązanie podnosi walory edukacyjne gry.

Korzystając z myszy, swobodnie kierujemy wzrok naszego bohatera w wybranym kierunku. Budowle Azteków, choć często gigantyczne, nie są zachwycające. Grafika otoczenia jest mało dokładna, niekorzystnie wyglądają zbudowane z wielkich pikseli postacie. Mało intuicyjny jest system poruszania się, co niestety często się zdarza w takich grach.



Integralną częścią gry jest encyklopedia. Jeśli opisywana rzecz lub osoba jest fikcyjna, jest to w niej wyraźnie zaznaczone

WERDYKT

Gra jest przeznaczona dla początkujących graczy. Historia, choć mało oryginalna, jest wciągająca. **GRY** wysoko oceniają edukacyjną rolę Azteka.

Aztec

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polskie dystrybutor	CD Projekt
Data wydania w Polsce	7 czerwca
Przypuszczalna cena	69 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P166, 16 MB
Obsługa akceleratorów	nie
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dostateczna

ang. Pompeje. Wymowa: pompei

Pompei[3]



Przejdziemy albo nie przejdziemy. System sterowania jest niejasny

Gra przygodowa na PC | Gdy mężczyzna nie potrafi połączyć swojej pasji z troską o kobietę, może któregoś dnia obudzić się sam



Doskwiera brak animacji. Zamrożeni ludzie i zwierzęta wyglądają nienaturalnie

TREŚĆ GRY

Adrian Blake, człowiek wielu talentów, uwielbia podróże. Z niewiadomych powodów nie zabiera jednak ze sobą żony – Zofii. Po którymś powrocie kobieta znika. Załamany bohater zaczyna obsesyjnie badać znaleziska z podróży i odkrywa zaklęcie, które może przywrócić mu ukochaną. Aby zadziałało, Adrian musi w trzech wcieleniach uratować swoją kobietę. O pierwszej z tych przygód opowiada gra Pompei. Bohater ma cztery dni na zdobycie serca wcielenia Sofii i wspólną ucieczkę z miasta, które zostanie zniszczone przez wulkan Wezuwiusz.

Gra to nie tylko rozrywka, ale także źródło interesujących informacji o Pompejach zgromadzonych we wbudowanej encyklopedii. Samo miasto odtworzono z ogromną dbałością o zgodność historyczną.

TECHNIKALIA

W grze mamy identyczny system prezentowania świata jak w opisywanym powyżej Azteku, jednak jakość grafiki jest wyraźne lepsza. Poruszanie się jest męczące, szczególnie na otwartych terenach. Sztucznie ograniczono swobodę ruchów (widać drogę, ale nie można nią iść). Drażniący jest brak animacji ruchu ust: postacie mówią, stojąc jak kołki. Ładnie wyglądają za to przerywniki.

WERDYKT

Pompei to historia wielkiego romansu, pełna dramatycznych wydarzeń, ale i humoru. Niestety, brak tu swobody, więc gra się topornie.

Pompei

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Cryo Interactive
Polskie dystrybutor	CD Projekt
Data wydania w Polsce	lipiec
Przypuszczalna cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P166/16 MB
Obsługa akceleratorów	nie
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

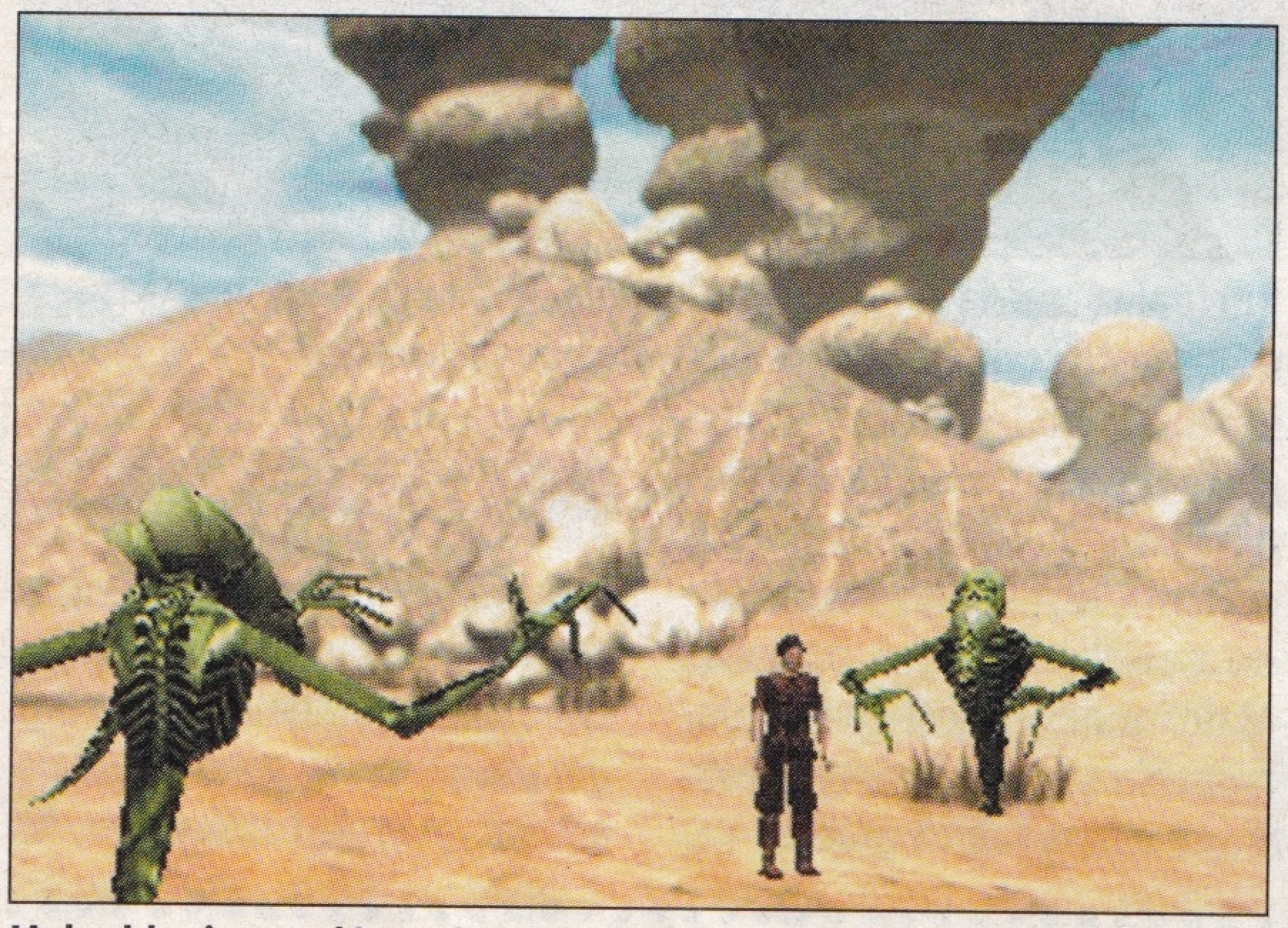
Prognoza: dostateczna



Bohaterem gry jest pisarz żyjący na przełomie wieku XIX i XX, autor znanych powieści, między innymi Wojna światów, Wehikuł czasu i Wyspa doktora Moreau

Time Machine[1]

Gra przygodowa na PC | Niefrasobliwa zabawa wehikułem czasu dała tragiczne skutki. Teraz sprawca musi naprawić wyrządzoną szkodę

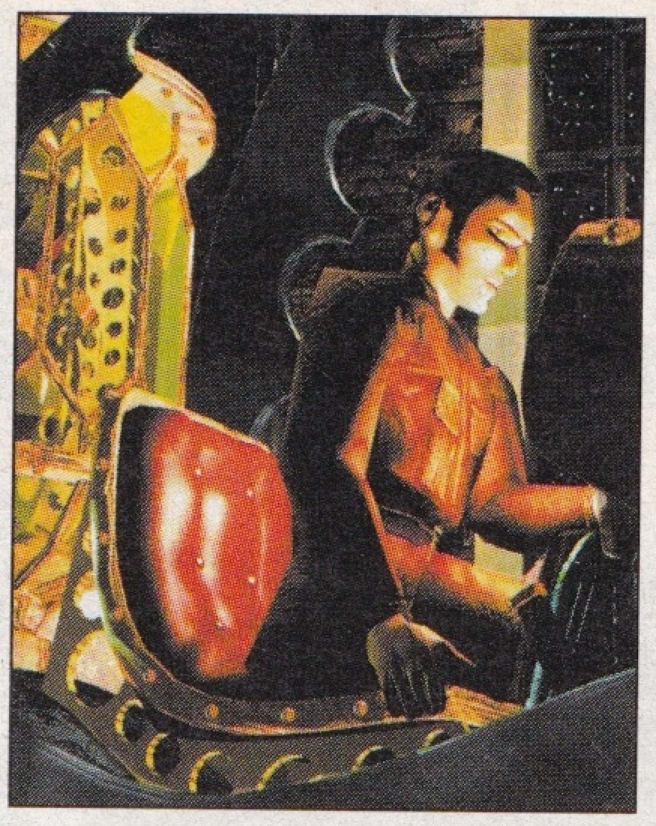


Mały chłopiec to główny bohater. Podróże w czasie jeszcze nieraz zmienią jego wiek. Chyba że wcześniej da się zabić, chociażby idąc na samotną wycieczkę w pustynne obszary.

TREŚĆ GRY

Fabuła nawiązuje do powieści *Wehikuł czasu* autora fantasy, Herberta George'a Wellsa. Autorzy gry spekulują, że Wells naprawdę podróżował w czasie, a jego książka nie jest fikcją literacką, lecz opisem własnych przeżyć. W grze bohater używając wehikułu przenosi się o 800 tysięcy lat w przyszłość. Tam odkrywa fatalne skutki działania maszyny, która zakłóciła bieg czasu. Ziemię, nawiedzaną przez burze czasowe, zamieszkują pozbawieni pamięci ludzie. Wells musi naprawić porządek świata.

Twórcy starali się, aby świat gry był żywy. Jego mieszkańcy nie stoją bezmyślnie w jednym miejscu, lecz angażują się w swe codzienne czynności. Interesujące są stworzenia zamieszkujące świat przyszłości.



Po tym jak przeniesiemy się w przyszłość, maszyna zniknie. Odtąd musimy korzystać z portali rozrzuconych po czasoprzestrzeni

TECHNIKALIA

Postacie wykonane są w grafice trójwymiarowej, zaś tła – płaskie. Było wiele gier wykorzystujących podobną technikę (na przykład Resident Evil, Alone in the Dark, Dark Earth), ale w Time Machine, co ciekawe, tło jest ruchome. To nadaje rozgrywce dynamikę, nie podnosząc przy tym wymagań sprzętowych, jak to ma miejsce w wypadku gier w pełni trójwymiarowych. Podziw budzą też efekty świetlne towarzyszące używaniu broni i rzucaniu czarów. Gra jest fachowo udźwiękowiona. Profesjonalnie wykonana, bogata instrumentalnie muzyka często wybija się na pierwszy plan.

WERDYKT

Interesująca, pełna zdarzeń i barwnych postaci fabuła wsparta elementami akcji sprawia, że Time Machine zaspokaja gusta wielu graczy – od początkujących do zaawansowanych. Walory gry podnosi estetyczna grafika. ■

Time Machine

OD 12 LAT · POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

INFORMACJE O PRODUKCJE	
Producent	Cryo Interactive
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania w Polsce	24 maja
Przypuszczalna cena	79 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC WIN 95/98
Wymagania sprzętowe	P200, 32 MB
Obsługa akceleratorów	tak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	BRAK

Prognoza: bardzo dobra

[1] ang. Wehikuł czasu. Wymowa: tajm meszin

Devil Inside[2]



Na początku wrogowie tylko gryzą. Sytuacja staje się napięta, gdy zaczynają używać broni palnej

Gra zręcznościowa na PC | Rower Błażeja i Devil Inside to telewizyjne programy prowadzone na żywo, jednak w tym pierwszym nikt nie strzela do zombich

Devil Inside

OD 15 LAT · POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

INFORMACJE O PRODUKCJE	
Producent	Cryo Interactive
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania w Polsce	21 czerwca
Przypuszczalna cena	29 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P200MMX, 32 MB
Obsługa akceleratorów	tak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	problemy z obrazem
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

TREŚĆ GRY

Bierzemy udział w telewizyjnym show polegającym na zabijaniu nieumarłych. Przeciwnicy są powolni, ale nieustępliwi, jakby żywcem wyjęci z filmu *Noc żywych trupów*. Rozgrywająca się w posępnej scenerii gra jest pełna grozy.

TECHNIKALIA

Efektowna grafika cieszy oko. Niestety, program ma usterki, wskutek których na wielu kartach graficznych elementy obrazu znikają lub migoczą.

Podczas gry widoczne są kamery śledzące nasze działania, unoszą się na miniaturowych wirnikach. Ponadto towarzyszy nam operator ze stacji transmitującej spektakl. Kamery zachowują się nietypowo.
Niestety są też usterki, na przykład w małych pomieszczeniach kamera dostaje szału i łatwo tracimy orientację.

WERDYKT

Devil Inside jest ciekawy, ale zabawę mogą popsuć usterki techniczne. Jest szansa, że do chwili polskiej premiery wady zostaną usunięte. Wtedy będzie to gra godna polecenia, szczególnie że sprzedawana za korzystną cenę. ■



Pistolet z czasem zastępuje strzelba

[2] ang. Diabeł wcielony. Wymowa: dewil insajd

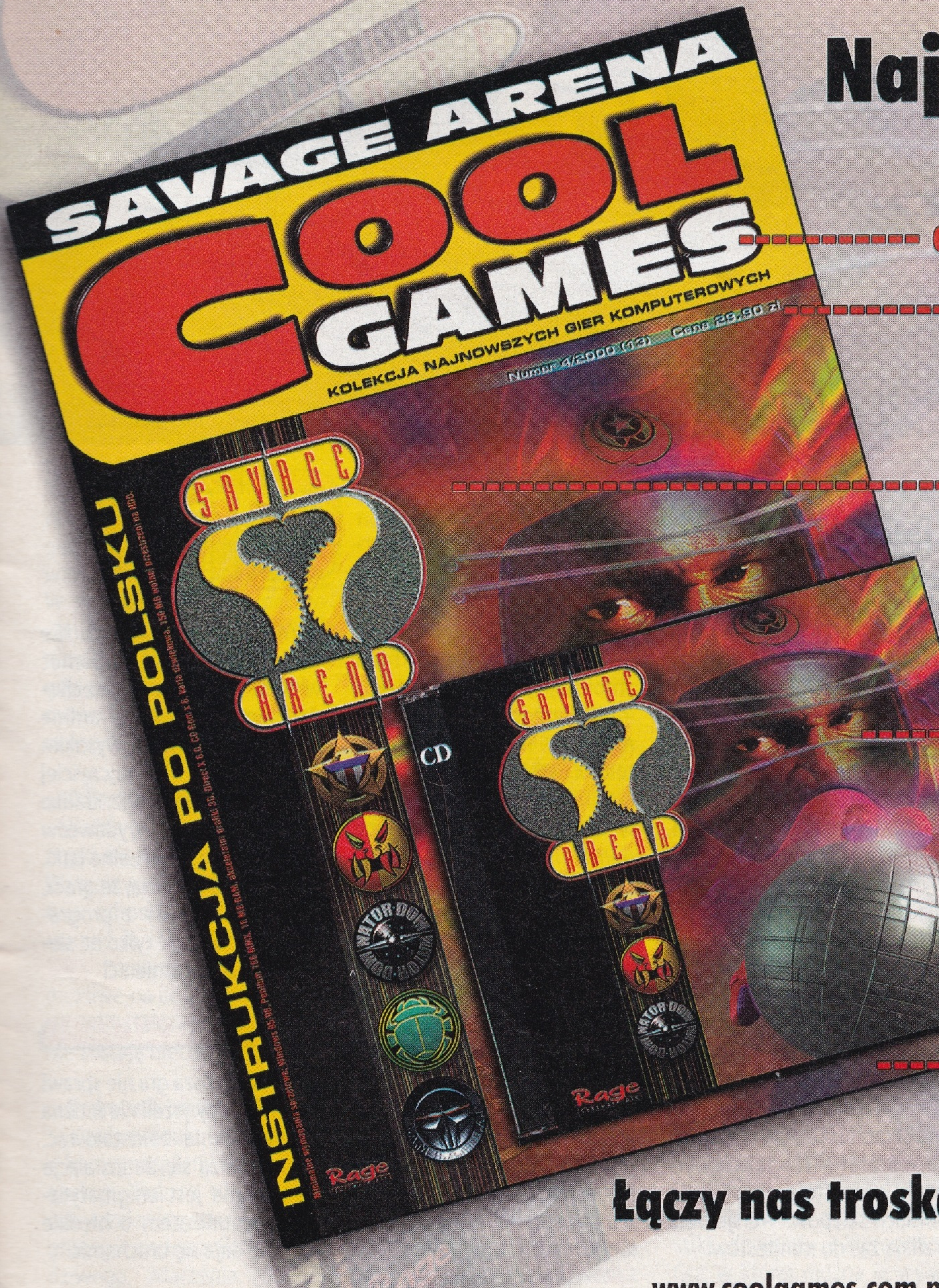
Urząd Ochrony Satysfakcji Gracza informuje:

W związku ze zdarzającymi się próbami nieudolnego podrabiania idei Cool Games ostrzegamy fanów: miejcie oczy szeroko otwarte.

Nie dajcie się nabrać!

Najlepsze gry na rynku

wyróżniają się kilkoma cechami:



- duże wyraźne logo Cool Games
- cena 29 zł 90 gr.
- instrukcja w języku polskim
- plastikowe pudełko z extra grą w środku (w tym wypadku Savage Arena)
- opisy gry (w tym tipsy)

Łączy nas troska o rozwój legalnego rynku gier.
Precz z fałszerzami!

www.coolgames.com.pl

☐ Nr 5/99 15 zł ☐ Nr 7/99 29 zł ☐ Nr 8/99 29 zł ☐ Nr 9/99 29 zł ☐ Nr 1/00 29 zł



☐ Nr 2/00 29 zł ☐ Nr 3/00 29 zł ☐ Nr 4/00 29 zł



Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: .... Nazwisko: ....

Ulica: .... Nr. domu ....

Miejscowość: .... Kod Pocztowy: ....

Województwo: .... Tel: ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis....................

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

GRY premiują programy dające szerokie możliwości obsługi. Każda testowana gra jest sprawdzana pod kątem współpracy z urządzeniami sterującymi: klawiaturą, myszką, dżojstikiem, dżojpadem i kierownicą





Tak testuje Komputer ŚWIAT GRY

Zasady testów | Komputer ŚWIAT GRY przypomina, na czym polega złożony system testowania gier przez redakcyjnych ekspertów

Kupowanie gier w ciemno to ryzyko. Producenci nie informują, jaki komputer naprawdę powinniśmy mieć, aby bez stresu uruchamiać nowe gry. Niestety nie da się tego sprawdzić inaczej niż na własnej skórze.

LABORATORIUM

GRY znalazły rozwiązanie! Każda testowana gra nie tylko podlega ocenie jakości, ale także przechodzi szczegółowy test w specjalnym laboratorium. Polega on na zainstalowaniu i sprawdzeniu programu na 36 komputerach różniących się procesorem, kartą graficzną i dźwiękową. Przekrojowość wyników gwarantuje szeroki zakres modeli: od wątłego Pentium 133 do mocarnego Athlona 600. Pracą tą zajmuje się aż siedem osób, bo przetestowanie 15 produktów tylko do jednego wydania GIER wymaga wykonania około 500 instalacji.

Wyniki zebrane w tabelach jasno mówią, z jakim sprzętem gra pracuje, a z jakim nie. Cenna jest informacja o płynności działania, gdyż podawane na pudełkach gier wymagania sprzętowe zazwyczaj są zaniżane. Dopiero testy przeprowadzane przez GRY naprawdę mówią, co będzie, gdy uruchomimy daną grę na naszym domowym komputerze.

Rośnie popularność konsol: są one dużo tańsze od komputerów i oferują porównywalną jakość grafiki. Redakcja testuje zatem gry konsolowe, nie tylko na PlayStation, lecz także na Nintendo 64 i Dreamcasta. Ujednolicony system ocen pozwala na miarodajne porównania międzyplatformowe.

ZASADY TESTU

Na ocenę jakości przyznawaną przez GRY składają się oceny cząstkowe przyznawane za poszczególne testowane elementy. Korzystamy ze szkolnej skali ocen: od 1 (niedostateczny) do 6 (celujący). Procentowe wagi mówią natomiast, jaki wpływ na ocenę końcową mają punkty przyznane za poszczególne testowane elementy. Ostateczna ocena łączy więc wartość techniczną i artystyczną gry.

GRY zajmują się programami dostępnymi na polskim rynku. Oceniamy ostateczne, najchętniej polskojęzyczne wydania, które można już dziś kupić w ulubionym sklepie komputerowym lub zamówić w sprzedaży wysyłkowej.

Oczywiście oceniamy również gry angielskojęzyczne, jednak tylko wtedy, gdy są to pozycje szczególnie ważne i nie ma pewności, czy zostaną spolszczone. Zawsze bierzemy na warsztat gry w takich wersjach, jakie stoją na półkach polskich sklepów. Wersje beta trafiają zaś do minitestów.

GRYWALNOŚĆ

Gra musi się podobać – to kwestia gustu, że lubimy właśnie tę jedną, gdy dookoła jest wiele podobnych. Decyduje o tym nie grafika czy dźwięk, ale grywalność – subiektywnie odbierana przyjemność z gry. W GRACH parametr ten ma wielką wagę. Grywalność ocenia siedem testujących osób, uzgadniając wspólne stanowisko, które wpisywane jest do tabeli. Każdy test jest zbiorowym dziełem redakcji – to dlatego nie umieszczamy przy nich nazwisk autorów. Wszyscy redaktorzy GIER zbiorowo podpisują się w stopce redakcyjnej na końcu numeru.

Subiektywna z natury ocena grywalności jest w tabeli wyraźnie oddzielona od szeregu ocen obiektywnych będących efektem testowania parametrów technicznych gry.

POMOC TECHNICZNA

Wszystkie produkty powinny mieć gwarancję, serwis i obsługę pogwarancyjną. W Polsce niestety nie ma jeszcze takiego zwyczaju. Mimo to GRY sprawdzają, jak wydawcy gier troszczą się o klienta. Interesuje nas koszt uzyskania pomocy telefonicznej: niestety żaden z dystrybutorów nie oferuje jeszcze darmowego numeru telefonu 0800. Nie mamy też co liczyć na pomoc w razie kłopotów z przechodzeniem gry. Serwisy online również nie stoją na wysokim poziomie i oferują najczęściej tylko suche informacje; rzadko kiedy na stronach wydawców gier znajdziemy aktualne łatki. To wszystko oznacza, że gracz, który ma kłopoty z programem, może liczyć tylko na siebie. To musi się zmienić!

INSTALACJA

Nawet najlepsza gra nie sprawi nikomu frajdy, jeżeli nie można jej poprawnie zainstalować. Nieraz zdarza się, że instalacja przerywana jest enigmatycznym komunikatem o błędzie i gry nie daje się uruchomić.

● **Łatwość instalacji programu**

Sprawdzamy, ile potrzeba wiedzy, by zainstalować program i zacząć grę. Im łatwiej i szybciej, tym wyższa ocena.

SKALA OCEN

6 = celująca	3 = dostateczna
5 = bardzo dobra	2 = mierna
4 = dobra	1 = niedostateczna



Ten pokój to laboratorium, w którym testowane są gry. Każda przechodzi szczegółowy test na 36 pecetach, od słabego Pentium do superszybkiego i nowoczesnego Athlona

Ideałem są gry konsolowe: wkładamy płytkę i naciskamy guzik. Dlatego z reguły wystawiamy im ocenę najwyższą. W wypadku gier na peceta żmudnego procesu instalacji nie da się ominąć, więc nawet gdy przebiega on bezproblemowo, wystawiamy najwyżej ocenę bardzo dobrą.

Odinstalowanie
Każda gra się kiedyś znudzi, część niestety aż za szybko. Dlatego ważne jest, by móc łatwo odinstalować grę, czyli usunąć ją z twardego dysku. GRY sprawdzają, czy jest to możliwe, na ile kłopotliwe i czy po odinstalowaniu na dysku nie zostają niechciane pliki.

Podręcznik użytkownika
Każdy produkt w Polsce musi być wyposażony w instrukcję obsługi. Jednak w wypadku gier oczekujemy czegoś więcej: grubego podręcznika z prawdziwego zdarzenia. Niestety, w wielu wypadkach dystrybutorzy wkładają do pudełka cienką, czarno-białą broszurkę, której treść nie wykracza poza instalację i pobieżny opis obsługi. Marne tłumaczenia i błędy są na porządku dziennym. GRY nie puszczają tego płazem. Każda instrukcja jest starannie czytana, a następnie surowo oceniana. Jest wszak częścią drogiego i skomplikowanego w obsłudze produktu! Nie wystarcza nam też elektroniczna instrukcja w opcji Pomoc testowanej gry – wystawiamy jej ocenę mierną.

Współpraca z akceleratorami
Nowoczesne komputery domowe mają duże możliwości, które pozwalają generować trójwymiarowy obraz. Najlepsze efekty daje wykorzystanie akceleratorów 3D wbudowanych w większość nowych kart graficznych. W testach premiujemy te gry, które współpracują z akceleratorami, lecz ich nie wymagają do działania.

DŹWIĘK

Po grze spodziewamy się oprawy dźwiękowej na odpowiednim poziomie. Ale co nam po niej, gdy głośniki milczą albo katują nasze uszy urywanymi dźwiękami? Najczęstsze kłopoty to zła współpraca gry z naszym sprzętem. Aby to sprawdzić, testujemy zachowanie każdej gry na 36 modelach popularnych kart dźwiękowych.

OBRAZ

Niezależnie od platformy sprzętowej, gry przemawiają przede wszystkim do naszych oczu. Dlatego to, jak wyglądają w działaniu, czyli sprawdzenie jakości i płynności obrazu, odgrywa w teście GIER ogromną rolę. Analizujemy kwestie techniczne: na jakich kartach graficznych gra pracuje, a na jakich nie? Jak zachowuje się na konkretnych maszynach? W tym celu testujemy każdą grę na 36 różnych zestawach komputerowych, od Pentium 133 do Athlona 600.

W wypadku konsol oprócz oceniania płynności obrazu sprawdzamy, czy zajmuje on cały ekran telewizora, bez zwężania pola widzenia.

OBSŁUGA

Sterowanie
Premiujemy gry dające szerokie możliwości obsługi. Większość sterowana jest z klawiatury, ale to rozwiązanie bywa niewygodne. Jeżeli gra pozwala też na obsługę myszą, dostaje ocenę dobrą. Na rynku jest jednak wiele wyspecjalizowanych urządzeń do obsługi gier, na przykład dżojstiki, dżojpady i kierownice. Gra, w której można je wykorzystać, dostaje wyższą ocenę.

Liczba opcji konfiguracyjnych
Dobra gra powinna mieć wiele opcji konfiguracyjnych. Dzięki nim dostosujemy rozgrywkę do naszych umiejętności, a na szybkich komputerach możemy uaktywnić zaawansowane funkcje graficzne: zwiększyć liczbę detali, rozdzielczość ekranu czy włączyć efekty specjalne.

Zapis stanu gry
Do ukończenia gry potrzeba czasem wielu dni. Dzięki opcji zapisu stanu gry możemy zachować na dysku twardym naszą aktualną pozycję, zdobyte przedmioty i inne ważne parametry. Dzięki temu nie musimy następnego dnia zaczynać zabawy od nowa. W niektórych grach niestety w ogóle nie można zapisać stanu, zaś inne pozwalają to zrobić tylko w wyznaczonych miejscach.

JAKOŚĆ GRY

Jakość grafiki
Przemysł gier działa już od wielu lat, oczekujemy więc pięknych i dopracowanych produktów, a nie kostropatych kreskówek. Wrażenia wzrokowe są istotne – oceniamy ostrość obrazu, kolorystykę, rozdzielczość i wrażenia estetyczne.

Dźwięk i muzyka
Pulsujące techno nie pasuje do gry logicznej, a kobzy do wyścigów F1. Muzyka musi komponować się z akcją! GRY uważnie wsłuchują się w dobiegające z głośników odgłosy. Oceniamy dźwięki i muzykę pod kątem technicznym (zawartość szumów) oraz artystycznym (różnorodność tematów, sugestywność efektów dźwiękowych, nastrój).

Dialogi mówione
Kino nieme i gry z napisami są tylko dla desperatów. My chcemy słyszeć (i rozumieć), co mówią postacie! W dialogach kryje się wiele wskazówek, które – jeżeli są niezrozumiałe – przekreślają szansę dalszej zabawy.

Zakres gry
Ocena fabuły i zakresu gry odnosi się do jej treści. Oceniamy, na ile rzetelne i zgodne z rzeczywistością są elementy gry związane bezpośrednio z jej tematem. Na przykład w wypadku gry wojennej jest to zgodność z prawdą historyczną, zaś w grze sportowej – aktualność składów drużyn i nazwisk zawodników. Oceniając zakres gry, bierzemy też pod uwagę, czy istnieje możliwość powtórnego grania różnymi postaciami.

Stopień trudności
Gra daje pełną satysfakcję, kiedy udaje się nam ją skończyć. Są jednak chwile, gdy nawet stukrotne próby spełzają na niczym. Najlepiej przełączyć się wtedy na niższy poziom trudności – o ile jest taka możliwość. To właśnie sprawdzają GRY

Język gry
Coraz więcej gier przemawia do nas po polsku – otrzymują one najwyższą notę za język. Uwaga: W tym miejscu nie oceniamy jakości tłumaczenia i poprawności napisów. Za błędy przyznajemy punkty ujemne w sekcji Premie i kary.

Maksymalna liczba graczy
Zabawa w pojedynkę może się znudzić, gra powinna więc umożliwiać zabawę z kolegą. Im więcej osób może brać w niej udział, tym więcej emocji nas czeka!

PREMIE I KARY

Niektóre gry wymykają się wszelkim regułom. Za sprawy nie ujęte w tabeli, a wpływające na ocenę końcową, GRY przyznają dodatkowe punkty – premiujące lub karzące.

CENA/JAKOŚĆ

Jakość gry nie idzie w parze z kosztami zakupu. Czasami nawet wysoka cena znajduje uzasadnienie, zaś nie każda tania gra jest warta zakupu. Parametr Cena/Jakość mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze.

Przykład: gra otrzymuje w teście ocenę 3 (dostateczna), zaś jej cena to 69 złotych. Parametr Cena/Jakość wynosi dla niej 23. Z poniższej skali parametru Cena/Jakość wynika, że jest to proporcja dobra.

poniżej 10	celująca
od 10 do 20	bardzo dobra
od 20,01 do 30	dobra
od 31,01 do 40	dostateczna
od 40,01 do 50	mierna
powyżej 50	niedostateczna


Gry o miernej i niedostatecznej jakości oceniane są według zaostrzonej skali parametru Cena/Jakość. Zła gra nie staje się lepsza przez to, że jest tania!

Atrakcyjna cena
GRY wyszukują dla każdej gry tanią ofertę i podają adres sklepu. Dzięki temu nie musicie płacić więcej niż jest to konieczne.



Thief II





Oto Victoria. Kieruje ona naszymi krokami w dalszej części gry

Nasz bohater Garrett rzadko pokazuje twarz. Zwykle kryje ją cień

Gra zręcznościowa na PC | Być złodziejem jest łatwo. Trudniej stać się mistrzem w tym fachu. Człowiekiem cieniem, muśnięciem wiatru na karku nieświadomego strażnika Ściągawka na stronie 46

TREŚĆ GRY

Oto inny świat, podobny do naszego średniowiecza, ale... ulice oświetlane są przez latarnie elektryczne i gazowe, a w ciemnych zaułkach przechadzają się magowie. Smutni ludzie wiodą swe nic nie znaczące życie, rządzeni przez bogaczy. W tym świecie wychował się Garrett. Kiedyś był tylko dzieciakiem bawiącym się w kieszonkowe kradzieże, ale pewne wydarzenie zmieniło jego życie. Spotkał Strażników, tajemną sektę mistrzów złodziejskich pilnujących sekretów dawnego świata. Starego świata, w którym nie było maszyn i fabryk plujących dymem. Jednak Garrett wybrał inną drogę. Do niego najbardziej przemawiał brzęk przesypywanych monet. Po ukończeniu nauki odszedł więc od Strażników, aby prowadzić własne, mniej szlachetne, ale bardziej zyskowne życie.

Teraz korzystając ze swych niezwykłych umiejętności, okrada bogatych, skorumpowanych patrycjuszy, wiodąc stosunkowo spokojne życie, oczywiście jak na złodzieja. Dawne przygody odcisnęły głębokie piętno na jego psychice – tak jak Henryk Kwinto, Garrett marzy tylko o emeryturze.

Niestety, w świecie superzłodzieja ostatnio wiele się zmieniło. Zamieszaniu winny jest Zakon Mechanistów. Są oni odłamem Hammerytów – organizacji, z którą nasz bohater spotkał się już wcześniej.

Po Dayport, rodzinnym mieście Garretta, krążą słuchy o tajemniczych mechanicznych głowach wykrywających intruzów, a nawet o stalowych bestiach poruszających się za sprawą dziwnych czarów.

Przeor zakonu, Ojciec Karras, pojawił się znikąd i szybko udało mu się uzyskać spore wpływy u magnaterii. Mechaniści są technokratami. Miłują wszystko, co ma w środku tryby i śrubki. Ich fabryki przez 24 godziny na dobę plują w niebo śmierdzącym dymem. Nikt nie wie, jakie są prawdziwe intencje Zakonu, ale na pewno obywatele nie mają się z czego cieszyć.

Dodatkowym problemem jest nowy szeryf, Gorman Truart, który za cel postawił sobie całkowite zlikwidowanie przestępczości w mieście. Na liście jego wrogów znajduje się również Garrett, mimo że przecież praktycznie porzucił swój zawód. W grze nie będzie nam więc łatwo.

Autorzy Thiefa II uważnie wysłuchali głosów krytyki nadsyłanych po opublikowaniu pierwszej części gry. Dlatego właśnie z rozgrywki zniknęły elementy nadprzyrodzone. W tej grze naszymi przeciwnikami są niemal wyłącznie ludzie. Zmienił się też charakter misji, które wykonujemy. Większość z nich toczy się w domostwach, nie w opuszczonych ruinach, gdzie spędzaliśmy niemal połowę misji z poprzedniej gry. Postarano się także jak najbardziej urozmaicić same zadania. Pomagamy na przykład ratować narzeczoną kolegi, kradniemy tajne plany, porywamy wysoko postawionego oficjela, a nawet obrabiamy bank! Jaka inna gra daje możliwość włamania się do ściśle strzeżonego skarbca? Tych emocji nie da się porównać z niczym innym.

Z pięknego pąka rozwinął się cudny kwiat. Zmiany w Thiefie II nie są rewolucyjne.

MROCZNA ZŁODZIEJSKA PRZESZŁOŚĆ

Historia superzłodzieja Garretta zaczęła się w 1998 roku, gdy powstała gra – Thief: The Dark Project (po polsku Złodziej: Mroczny projekt). Dzięki niecodziennemu podejściu do tematu podbiła ona serca graczy znudzonych nieustannym bieganiem z gigantycznymi karabinami w poszukiwaniu przeciwników. Oto w końcu powstała gra, w której naszą główną bronią była głowa.

Pomimo że obie części gry różnią się intrygą, istnieje kilka łączących je wątków. Najważniejszy z nich to osoba Victorii. Jest ona ucieleśnieniem sił przyrody – służką podstępnego boga chaosu i natury Trickstera. To ona uwikłała Garretta w przerażającą intrygę: odnaleźć magiczny klejnot, który miał obudzić jej pana. Złodziej o włos uniknął śmierci, ale uciekając stracił prawe oko. W drugiej części gry ich drogi znowu się krzyżują.



W piewszej części gry naszymi przeciwnikami były między innymi duchy i wilkołaki

W Thief II Garrett będzie musiał zawrzeć najdziwniejszy z paktów. Ale tego dowiemy się dopiero podczas rozgrywki.

Gracze zaznajomieni z pierwszym Thiefem znajdą w kontynuacji wiele innych nawiązań – pojawiają się między innymi nazwiska Ramireza, lorda Bafforda i innych.

[1]ang. Złodziej II. Wymowa: tif

Thief II

Czujemy, że obie gry są do siebie podobne, ale widzimy również różnice. I od razu zauważamy że rozwój poszedł w dobrym kierunku. **GRY** urzekła dbałość twórców gry o staranne zarysowanie fabuły.

Grę komputerową poznajemy i odbieramy jak książkę lub film – nie można przeskakiwać rozdziałów czy przewijać niektórych scen. W Thiefie za narrację odpowiadają przerywniki filmowe – budują napięcie, a przy tym opowiadają ciekawą historię. Jeżeli je ominiemy, stracimy wspaniały fragment tej nietuzinkowej gry. Niestety nie zostały spolszczone – aby je zrozumieć, trzeba nieźle znać angielski. Z jednej strony jest to wada gry, która niepotrzebnie chowa przed nami swoje piękno. Może być jednak doskonałą zachętą do nauki języka, bo opowieść o Garrecie jest arcyciekawa, a język – kwiecisty.

W tej grze wszystkie elementy idealnie współgrają. Wszystkie realizują jeden cel – pomóc nam wczuć się w rolę złodzieja-artysty.

INSTALACJA

Gra zajmuje dwa krążki CD. Pierwszy służy tylko do instalacji, drugi wkładamy, chcąc zacząć zabawę. Po włożeniu płyty automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Ambitni gracze mogą zdecydować, ile miejsca na dysku twardym przeznaczyć na grę (od 472 do 974 MB). Program podaje ilość wolnego miejsca i sugeruje nam wybór. Instalacja trwa długo, co jest też uzależnione od szybkości naszego napędu CD-ROM. Zamiast odchodzić od komputera, warto jednak w tym czasie zwrócić uwagę na ekran, bo pojawiają się tam ilustrowane porady dotyczące gry. Dzięki temu nie nudzimy się i jednocześnie poznajemy podstawy rozgrywki.

Po zakończeniu instalacji program proponuje ściągnięcie z internetu uzupełnienia gry (po angielsku update). Obecnie dostępna jest już łatka, która poprawia niektóre błędy wykryte już po wydaniu gry. Plik ten znajduje się też na płycie **GIER** dołączonej do tego numeru.

TECHNIKALIA

W porównaniu z częścią pierwszą zmiany w grafice są niewielkie. Trójwymiarowe postacie spotykane w grze zbudowane są z większej liczby wielokątów, przez co są mniej kanciaste. Pojawiło się

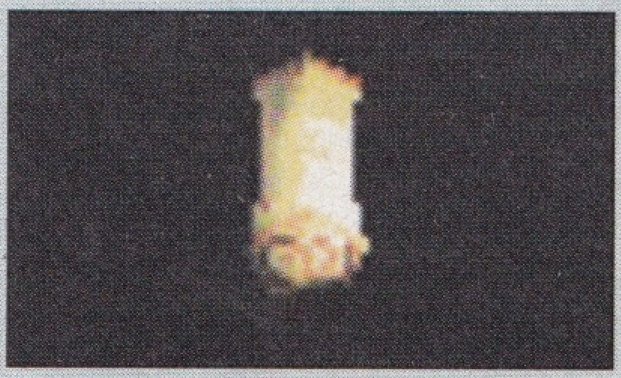
DETALE



Napój niewidzialności jest drogim przedmiotem – kosztuje aż 600 sztuk złota. Co najgorsze, jeżeli gramy na poziomie expert, to szanse na znalezienie go w trakcie misji są bardzo niewielkie. Dlatego powinniśmy trzy razy pomyśleć, zanim zdecydujemy się spożyć ten drogocenny płyn. Uwaga: działa on bardzo krótko!



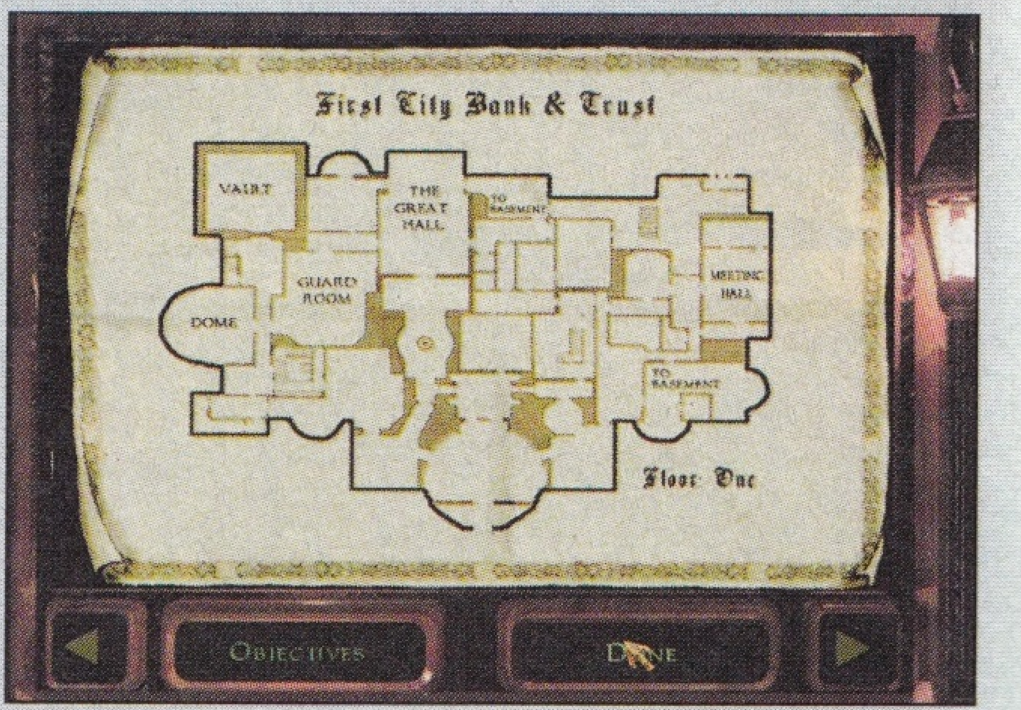
Jajko bestiożaby to kolejny unikat. Dostajemy ich kilka od Victorii z którą Garrett musi zawrzeć pakt. Po użyciu jaja wykluwa się z nigo bestiożaba, która rzuca się na najbliższego człowieka w zasięgu wzroku i eksploduje poważnie raniąc lub zabijając cel. Uwaga! Żaba może być bronią samobójczą – gdy nie znajdzie nikogo innego, zaatakuje nas



Czasem sprzedawca w sklepie, oprócz normalnego sprzętu, ma do zaoferowania coś jeszcze. Za niewielkie pieniądze możemy kupić zwoje z poradami (po angielsku tip). Pomagają one w graniu, podpowiadając, gdzie szukać przedmiotów czy złota. Możemy jednak oszukać komputer – zapisujemy stan gry będąc w sklepie, kupujemy porady, zaczynamy misję, czytamy porady, ładujemy stan gry i zaoszczędzamy pieniądze!



1 Złodziej musi być doskonale przygotowany do zadania. Większość misji rozpoczynamy więc od wizyty w sklepie, gdzie kupujemy akcesoria



2 Na początku każdego zadania studiujemy plany pomieszczeń. Bez dobrego przygotowania nie poradzimy sobie z trudnymi zadaniami



3 Światło to największy wróg Garretta. Im bardziej jesteśmy widoczni, tym jaśniejszy jest kryształ umieszczony u dołu ekranu



4 Złapani na gorącym uczynku. Strażnik zauważył nas i biegnie się przywitać. W takiej sytuacji możemy salwować się ucieczką...



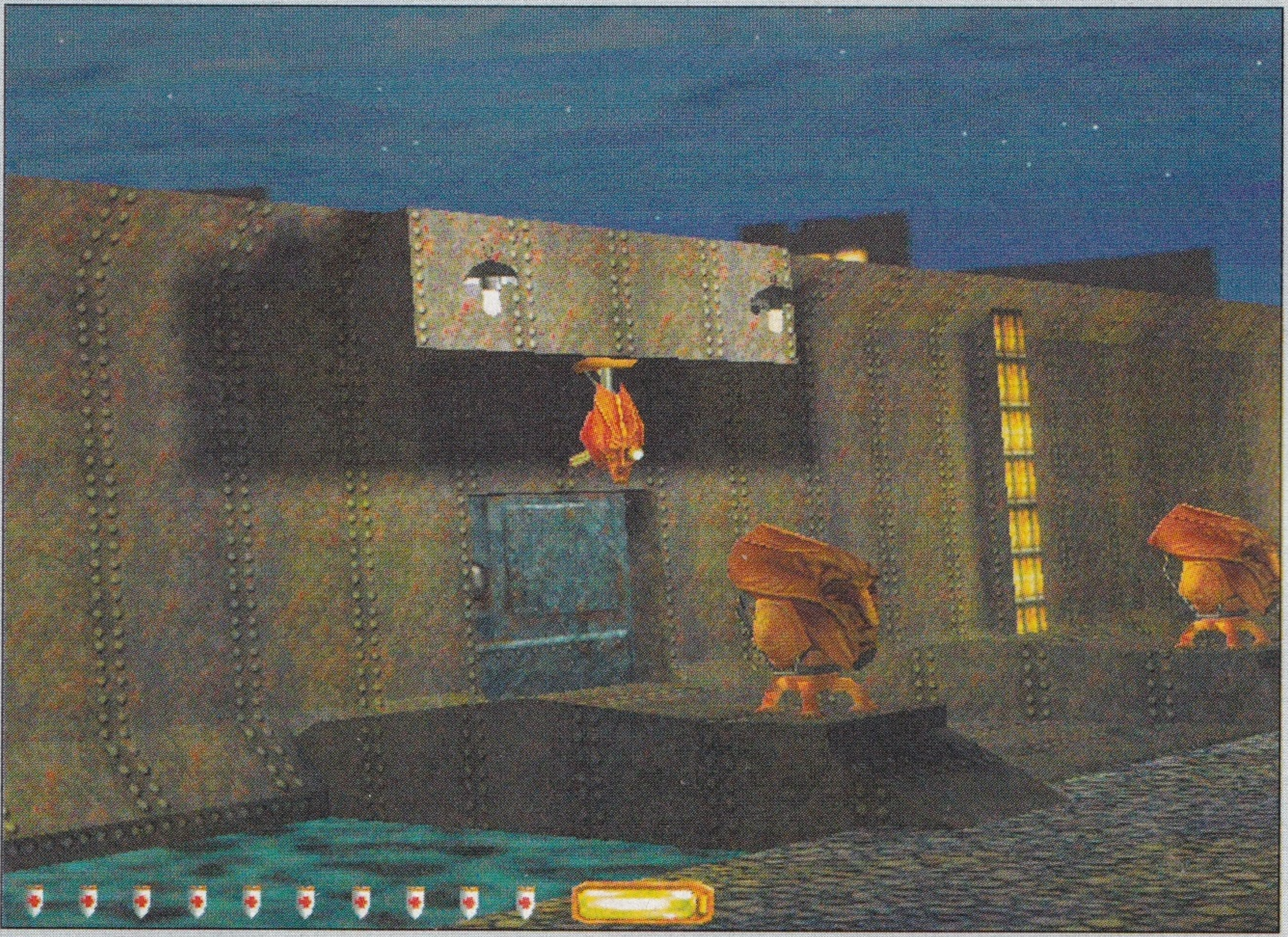
5 ...lub stanąć do walki. To rozwiązanie jest najgorsze z możliwych – walcząc, hałasujemy i zachowujemy się zupełnie nie po złodziejsku



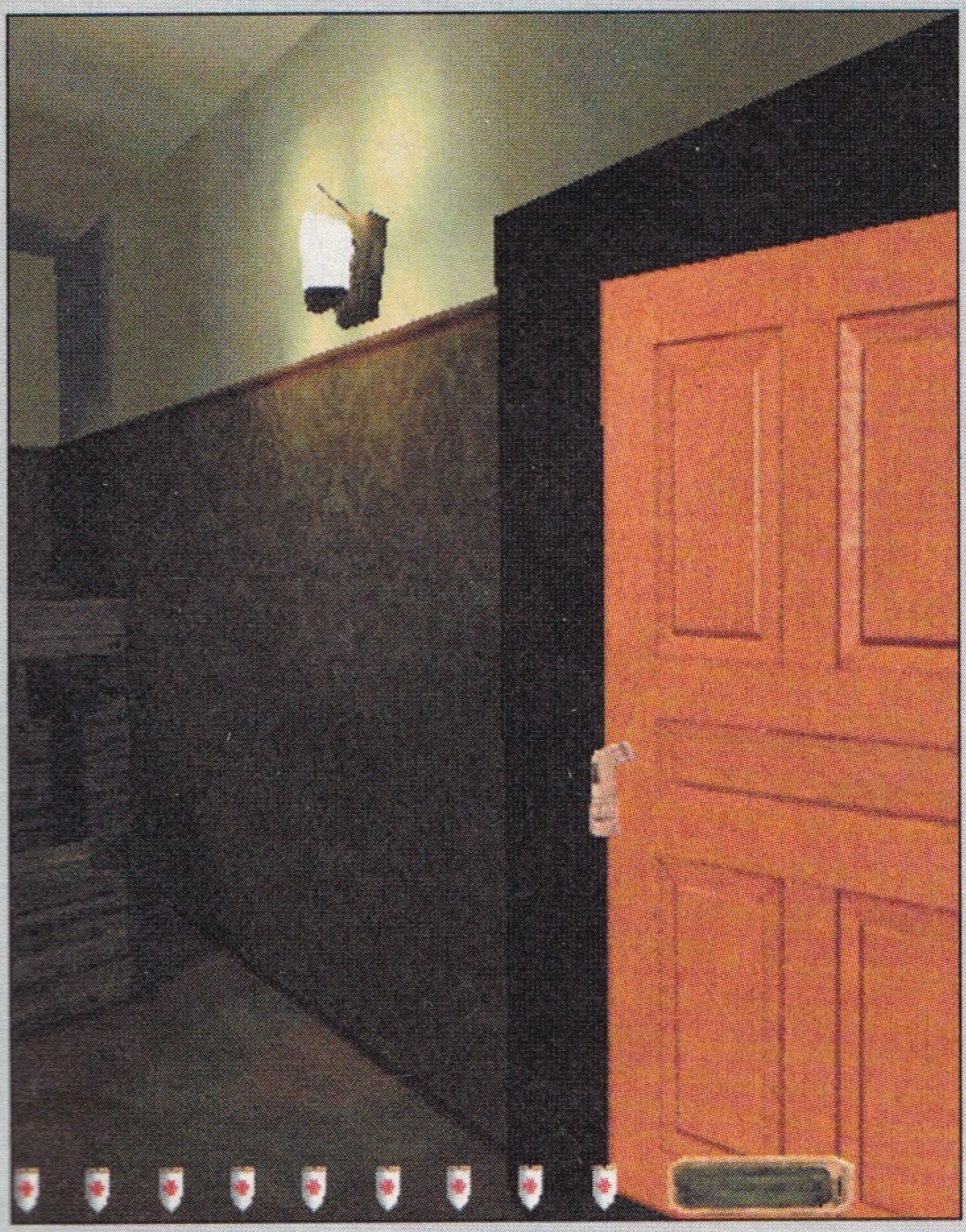
6 Jeżeli chcemy pozbyć się jakiegoś strażnika, najlepiej jest go ogłuszyć. To sposób cichy, dyskretny i niemal stuprocentowo skuteczny, a zarazem zupełnie bezkrwawy



7 Taki widok oznacza kłopoty. Gdy zauważymy silny patrol, najlepiej schować się w cieniu i przeczekać w kuckach, nie wykonując żadnych gwałtownych ruchów



8 Stalowe głowy-kamery zainstalowane przez Zakon Mechanistów to prawdziwe utrapienie. Gdy nas namierzą, włącza się alarm lub – co gorsza – uruchamiają się ukryte wyrzutnie bomb lub strzał



9 Aby uniknąć głupich wpadek, warto zorientować się, czy za drzwiami nie przechadza się strażnik. Wystarczy tylko się nachylić i słuchać, co dzieje się po drugiej stronie



10 Strzała wodna to największy przyjaciel Garretta. Służy do gaszenia lamp gazowych i pochodni. Z jej pomocą można też obezwładniać wielkie roboty napędzane parą



11 Kolejna przydatna strzała – po wbiciu się w cel wypuszcza linę, po której można się wspinać. Trzeba uważać, aby nie trafić w kamień lub metal, gdyż wtedy stracimy ją bezpowrotnie



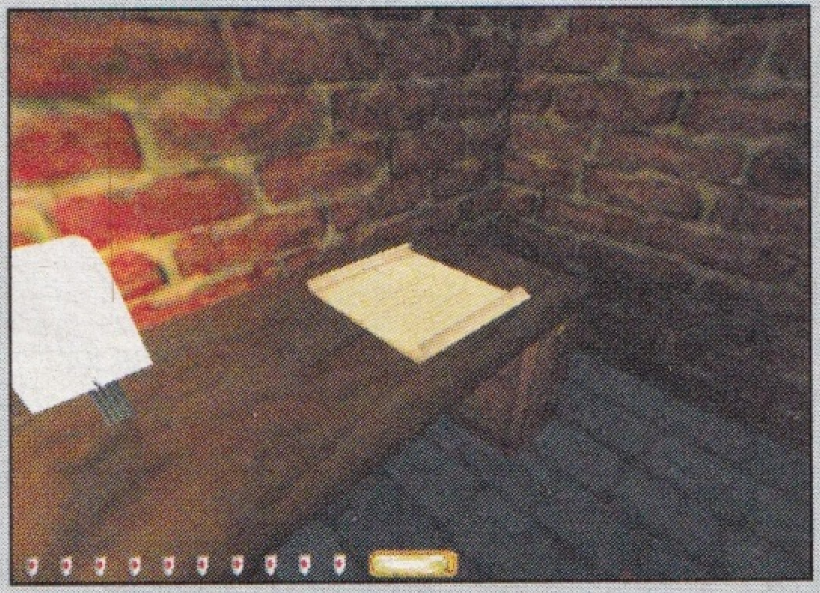
12 Jeszcze jedna ważna strzała – mchowa. Gdy poruszamy się po kamiennej lub metalowej posadzce, nasze kroki są bardzo głośne. Gruby dywan z mchu rozrzuconego przez tę strzałę rozwiązuje problem



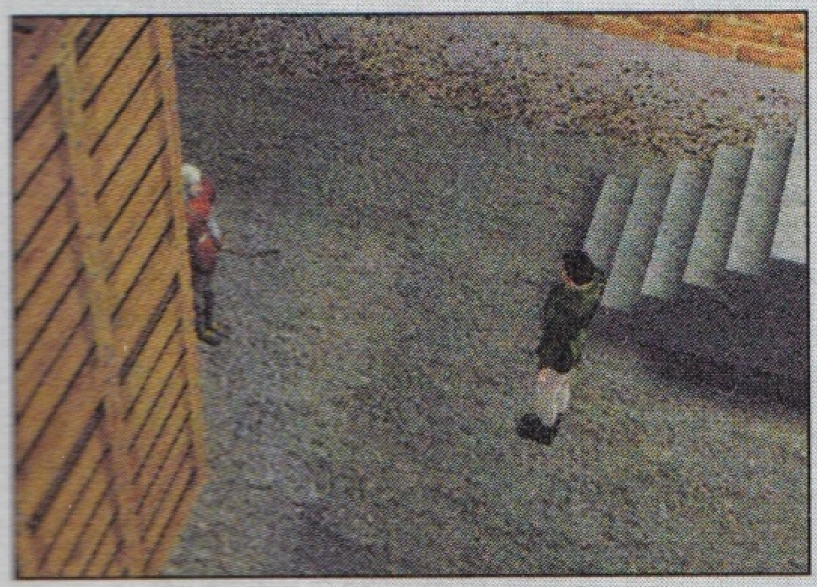
13 Gdy przytrzymamy dłużej przycisk strzału, obraz zostaje automatycznie przybliżony. Teraz możemy dokładnie celować. Najskuteczniejsze jest trafienie w szyję. Niestety, wymaga to długiej praktyki



14 Czym byłby złodziej bez swoich wytrychów? Garrett posiada ich cały zestaw. Niektórych zamków nie da się jednak sforsować bez odpowiedniego klucza – ten z kolei możemy ukraść



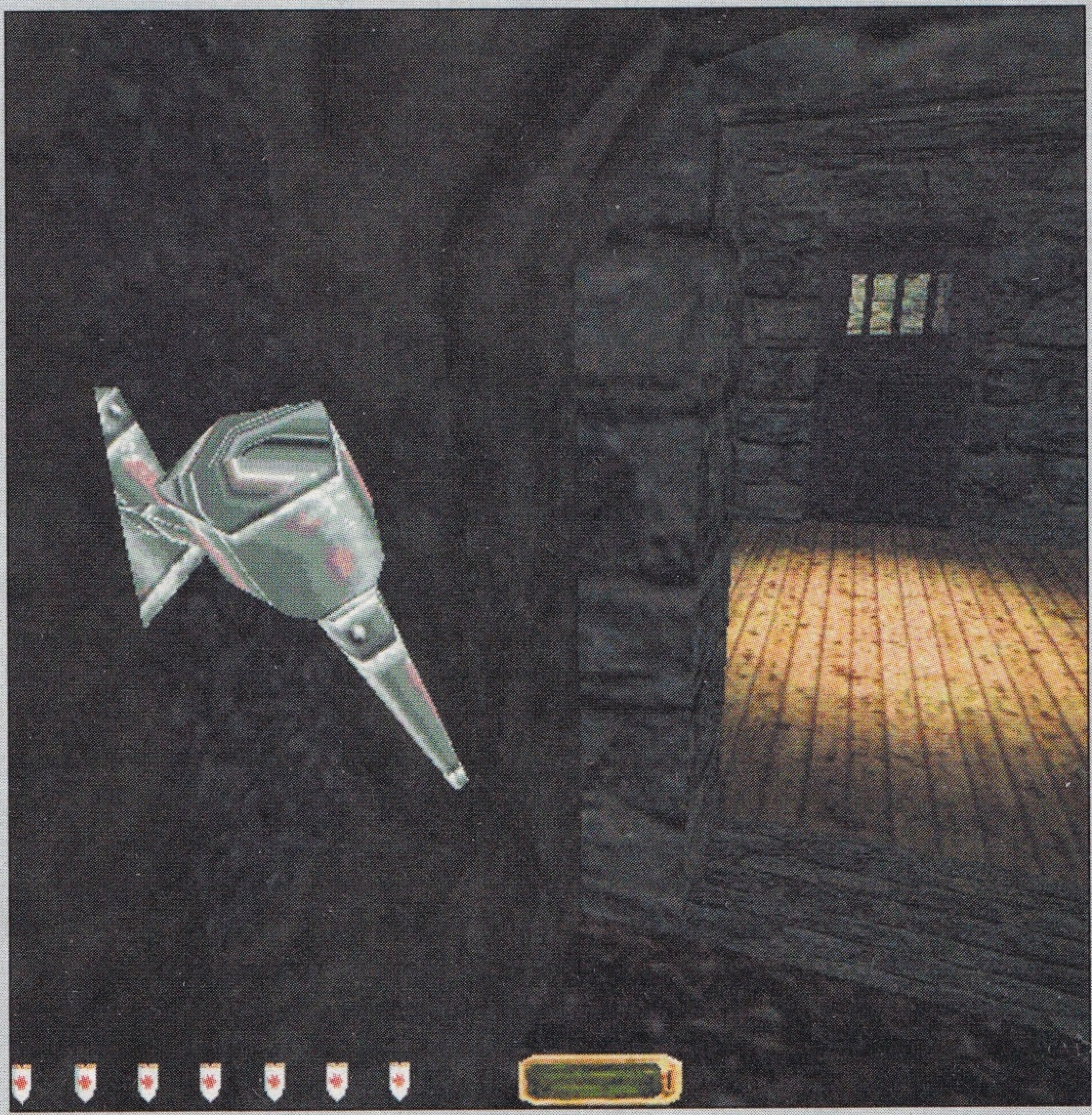
15 Ambitni gracze znający język angielski mogą zagłębić się w fascynujący świat Thiefa II, zbierając i czytając wszelkie pergaminy. Nie jest to jednak bezwzględnie konieczne



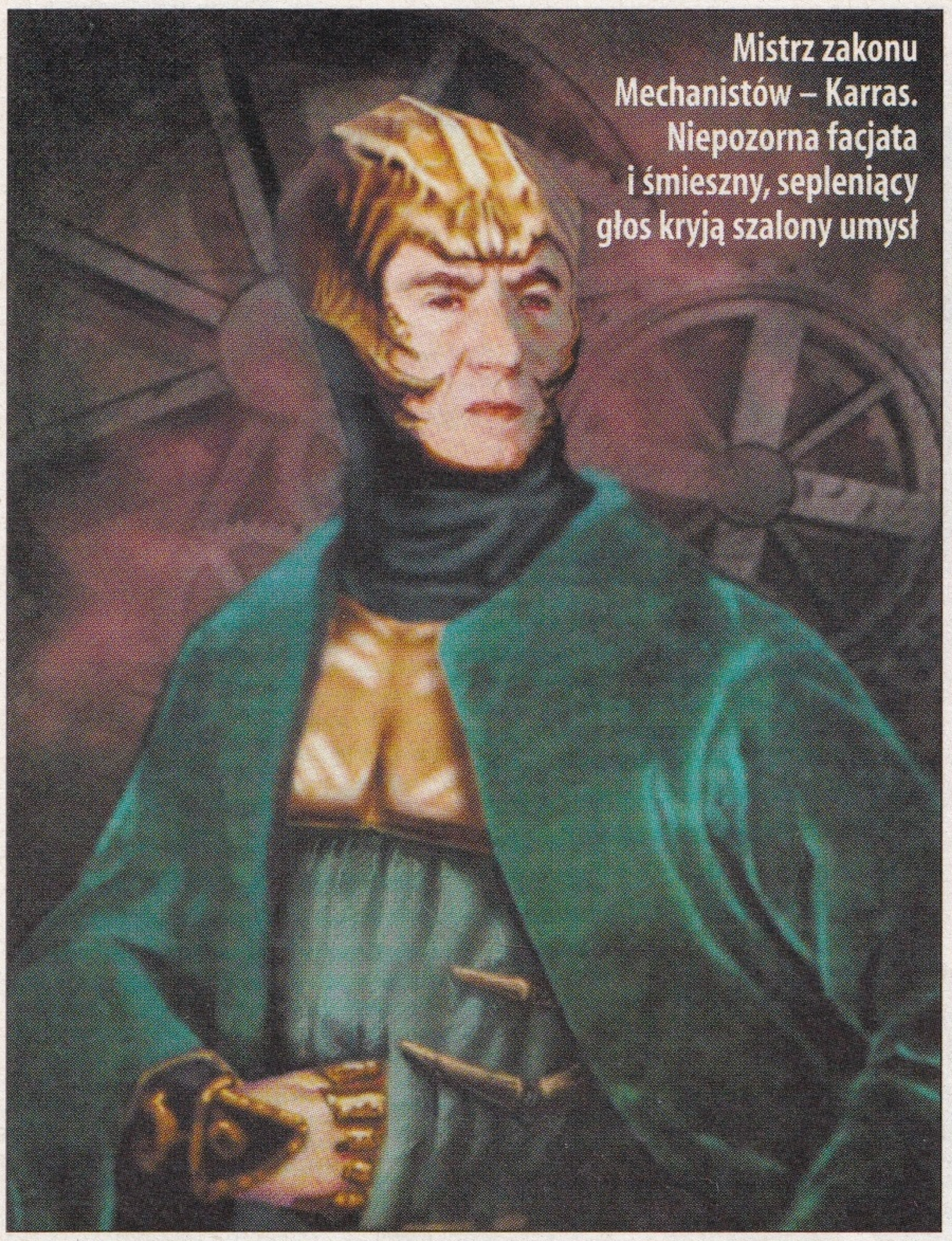
16 Często spotykamy rozmawiających ludzi. Podsłuchując ich z ukrycia, możemy zdobyć wiele informacji, które naprowadzają nas na właściwy trop i pomagają w wykonaniu zadania



17 Aby dotrzeć do niektórych miejsc, trzeba się nieźle natrudzić. Trap na statek jest pod stałą obserwacją strażnika. Możemy spróbować oślepić go specjalnym granatem, a potem ogłuszyć



18 W budynkach pełno jest tajnych przejść. Ruchome elementy wystroju wnętrza, które można przesunąć lub podnieść, zostają podświetlone, gdy na nie spojrzymy



Mistrz zakonu Mechanistów – Karras. Niepozorna facjata i śmieszny, sepleniący głos kryją szalony umysł

Thief II

także dynamiczne, kolorowe oświetlenie otoczenia. Efekty użycia tej technologii najlepiej widać, gdy włączą się czerwone żarówki alarmowe. Rzecz jasna najlepiej abyśmy podczas gry nie oglądali takich widoków zbyt często.

Thief II wykorzystuje stary system graficzny liczący sobie już dwa lata. W porównaniu z najnowszymi grami wygląda nieco ubogo. Na szczęście rozgrywka jest na tyle wciągająca, że grafika nie może nas zniechęcić – odgrywa po prostu drugorzędną rolę. Zaletą prostoty jest za to przejrzystość: bez problemu orientujemy się w okolicy.

Oprawa dźwiękowa zawsze była bardzo mocną stroną gier firmy Looking Glass, twórców Thiefa. Nawet gdy nie posiadamy karty obsługującej standard trójwymiarowego dźwięku (system o symbolu EAX), od razu słyszymy, gdzie znajduje się źródło hałasu. To zaleta, bo możemy dowiedzieć się o obecności strażników jeszcze zanim się pojawią.

Muzyka przygrywa tylko w niektórych momentach, ale dobór tematów dodatkowo podkreśla tajemniczą atmosferę obecną na każdym kroku.

STEROWANIE



Lewy przycisk myszy: Użycie wybranej broni

Prawy przycisk myszy: Manipulowanie otoczeniem/użycie wybranego przedmiotu



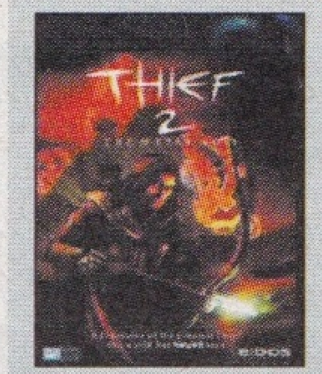
W – chodzenie do przodu
A – chodzenie do tyłu
D – chodzenie w prawo
S – chodzenie w lewo
Q – przechył w lewo
E – przechył w prawo
X – kucanie
R – upuszczenie przedmiotu
+ – rozjaśnienie ekranu
- – ściemnienie ekranu
M – włączenie mapy
shift (przytrzymać) – bieg
F1 do F12 – szybki wybór przedmiotów
1 do 9 – szybki wybór broni
alt + S – szybkie zapisanie stanu gry
alt + L – szybkie wczytanie stanu gry

WERDYKT

Podobnie jak swój poprzednik, Thief II jest grą wybitną. Jego autorzy, rozwijając sprawdzony pomysł, spełnili oczekiwania fanów. **GRY** chwalą za brak przemocy, tak częstej w podobnych trójwymiarowych grach. Zabawa nie jest łatwa, ale przynosi wiele satysfakcji. Polecamy ją gorąco nie tylko miłośnikom gier przygodowych czy zręcznościowych. Garrett czeka!

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Thief II: The Metal Age

Producent:
Looking Glass / Eidos

Wydawca w Polsce:
Mirage Media / IM Group

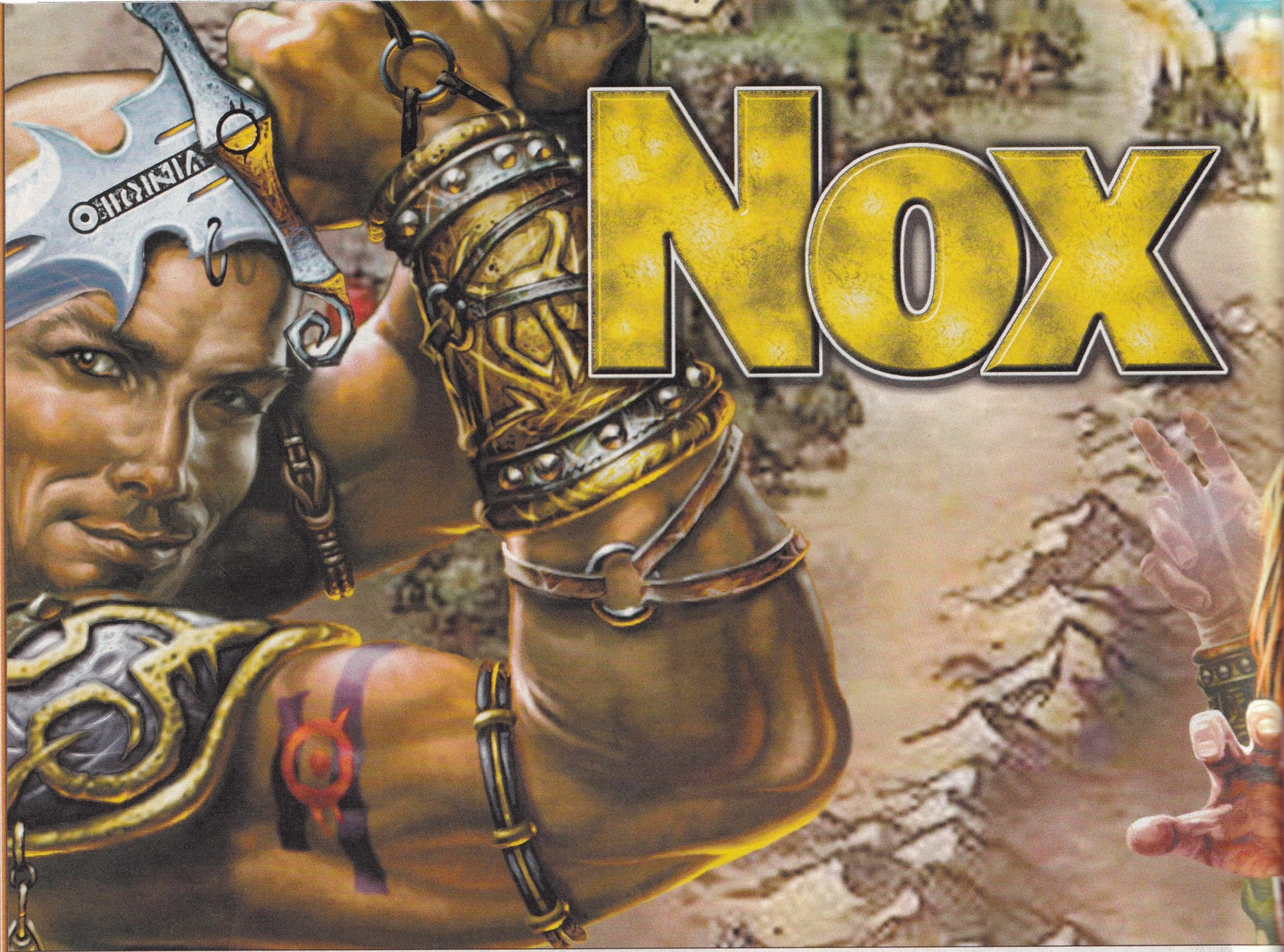
PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**celująca**	**6,00**
		Thief II to gra-arcydzieło. Wciąga nas głęboko w niby-średniowieczny świat i silnie emocjonalnie wiąże z osobą bohatera	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**2,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 642276	3
Serwis online	1%	www.ipscg.com.pl	2
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,04**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (472 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (7 kB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	tak	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	klawiatura, mysz	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,33**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze / w sieci)	0%	jeden / brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**		**5,42**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**5,42**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**159 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**142 zł** Sirius, Wadowice, tel. (033) 8235211	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 / 5,42 = 29,36 = dobra	


Największy RTS wszechczasów
Synteza najlepszych gier strategicznych
DWIE PŁYTY CD-ROM
THEOCRACY
PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!
Łączy w sobie najlepsze elementy takich gier jak
Civilization™ i Total Annihilation™
• Kilka klas wyrobników pozyskujących 7 rodzajów zasobów.
• W Imperium możesz posiadać do 50 000 jednostek.
• Możliwość tworzenia własnych formacji składających się z różnych typów wojsk.
• Kapłani władający ponad 30 zaklęciami.
• Rozbudowane opcje handlu między prowincjami.
89 zł
• Dowodzący formacjami bohaterowie istotnie poprawiają skuteczność wojsk.
• Magiczne przedmioty wpływają na cechy bohaterów i dowódców.
• Zróżnicowany teren działań (las, bagna itd.) wpływa na zachowanie jednostek.
• Opcje dyplomacji umożliwiają zakładanie sojuszy z sąsiadami lub ich zniewalanie.
Zmień historię i powstrzymaj pochód hiszpańskich konkwistadorów
Linux OS Supported
Windows CD-ROM PC
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c,
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65 www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
Ubi Soft Entertainment
Philos laboratories
TM PHILOS LABS / Wyłączna licencja – Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.



Nox

Gra fabularno-zręcznościowa na PC | Jack nie spodziewał się, że jego życie zmieni się w koszmar. Nie mógł przypuszczać, że niepozorny kryształ przeniesie go do innego świata



Jeden z elemenetów legendarnej broni Jandora – Serce Nox. Pozostałe artefakty tworzące Laskę Zapomnienia to halabarda Horrendorusa, gadopodobne żywe stworzenie oraz kryształ z naszego telewizora

TREŚĆ GRY

Nie wiadomo, jaką drogą trafił ów tajemniczny kryształ w ręce Jacka. Nie był to jednak zwyczajny kamień, lecz magiczny przedmiot więziący dusze nekromantów z krainy Nox. Kamień uaktywnił się, gdy czarodziejka Hecubah zapragnęła sprowadzić go do swego świata. Przez przypadek do wiru teleportacyjnego został wciągnięty również bohater gry – Jack.

Magiczna siła przeniosła go do krainy Nox i dosłownie porzuciła w powietrzu, kilkaset metrów nad powierzchnią ziemi. Spadając z tak dużej wysokości Jack roztrzaskałby się, ale miał szczęście: trafił prosto na pokład powietrznego statku. Jego kapitan najpierw uznał Jacka za demona, potem jednak dostrzegł w nim bohatera, który może ocalić Nox przed zagładą grożącą ze strony Hecubah.

Kapitan wyjaśnił, że czarodziejka pała żądzą zemsty za krzywdy wyrządzone jej pobratymcom. Przed laty nekromanci z północy zaatakowali spokojną ludność południa i niemal wyrżnęli ją w pień. Pojawił się jednak bohater, którego odwaga i magiczna broń przechyliły szalę zwycięstwa na stronę ludzi. Nekromanci zostali pokonani, a ich pogromca – Jandor – pozostawił przy życiu tylko niemowlę, nad którym się ulitował.

Niestety po latach dziecko wyrosło na kobietę, która zapragnęła wskrzesić swój ród. Zaczęła zgłębiać tajniki mrocznej magii, lecz by posiąść pełnię mocy, potrzebowała uwolnić dusze swych przodków uwięzione przez Jandora w krysztale wysłanym do innego wymiaru.

Gdy Hecubah odzyskała magiczny kryształ, kraina Nox stanęła w obliczu kolejnej wojny. Jedyną szansą ludzi jest zdobycie magicznej broni Jandora. Nie jest to niestety proste, bowiem po zakończeniu wojny bohater rozłożył ją na części, które podarował największym klanom Nox: wojownikom, magom i zaklinaczom. W obliczu zagrożenia nadeszła pora, by odtworzyć potężną broń. To właśnie zadanie przypada bohaterowi gry – Jackowi.

Nox to ciekawa gra akcji wzbogacona o elementy gier fabularnych. Należą do nich: liczbowy opis cech bohatera oraz zdobywanie punktów doświadczenia. Podczas gry Jack doskonali swe umiejętności, zdobywając punkty za pokonywanie stworów, rozwiązywanie zagadek i wypełnianie zadań. Niestety ścieżka rozwoju jest z góry określona. Wszystko zależy od profesji wybranej na początku gry.

Możemy zdać się na siłę miecza i kroczyć ścieżką wojownika, który nie zna się na magii, ale jest silny, sprawny i wytrzymały. Potrafi też władać wszystkimi rodzajami broni i udźwignie nawet najcięższą zbroję.

Przeciwieństwem wojownika jest wrażliwy mag, któremu za ochronę służą magiczne tarcze. Jego orężem są dalekosiężne, różnorodne czary.

Możemy też zostać zaklinaczem. Jest to profesja pośrednia. Zaklinacz ma dodatkową umiejętność czarowania zwierząt, które stają się jego żywą tarczą. Zaawansowani zaklinacze potrafią przywoływać dowolne znane sobie stworzenia.

W Nox położono nacisk na akcję. Niezliczone walki z rozmaitymi stworami to dominujący element gry. Dzięki dobrej oprawie graficznej i ciekawemu wątkowi fabularnemu gra nie jest monotonna. Przygoda dzieli się na 33 rozdziały (po 11 na każdą z postaci), w których dostajemy do wykonania kolejne zadania. Wypełniając je, zdobywamy doświadczenie, złoto i ekwipunek. Pozwalają one bohaterowi skutecz-



nie stawiać czoło coraz trudniejszym wyzwaniom.

INSTALACJA

Przy instalacji program prosi o podanie numeru seryjnego, który znajduje się na opakowaniu płyty CD. Podczas kopiowania plików słuchamy historii krainy Nox, niestety

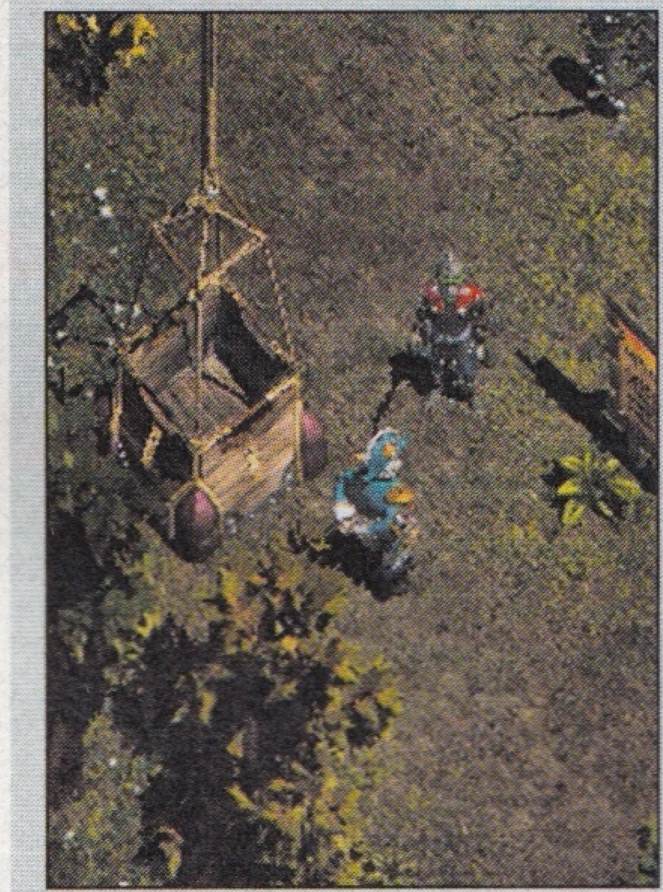
STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – poruszanie się
- Prawy przycisk – atak aktywną bronią
- esc – wywołanie menu głównego
- I – wywołanie okna ekwipunku
- Spacja – skok do przodu
- X – użycie przedmiotu odnawiającego punkty życia
- Y – wypicie mikstury odnawiającej energię magiczną
- V – przełączenie aktywnej broni
- tab – mapa, którą skalujemy klawiszami 1 i 2

PRZEBIEG GRY



1 Rozpoczynamy od wyboru profesji naszego bohatera. Każdy z trzech śmiałków ma swoje zalety i wady



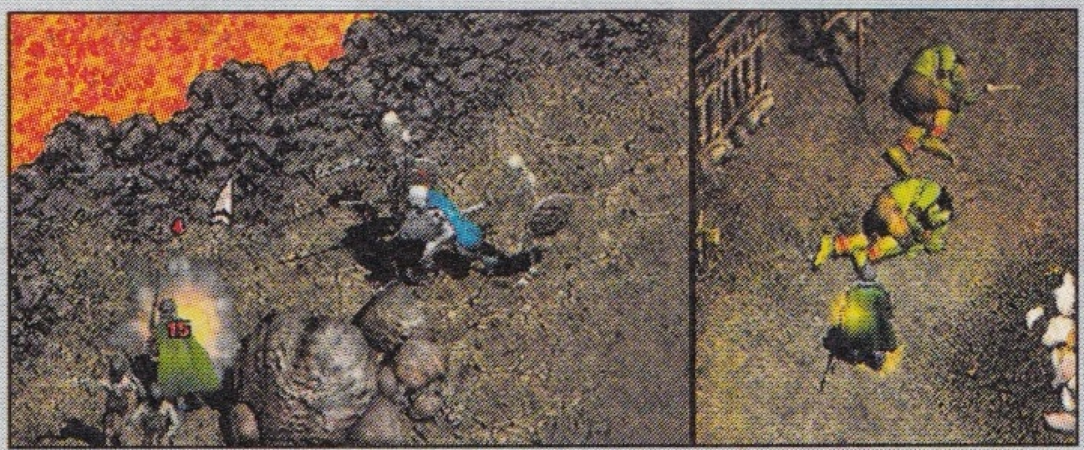
2 Kapitan statku powietrznego powiadamia nas o niebezpieczeństwach grożących krainie Nox i prosi o pomoc w walce ze złem z północy. W grze kapitan jest naszym opiekunem, który podpowiada kolejne kroki i sugeruje decyzje. Pomaga nam też docierać do odległych zakątków krainy. Dlaczego to wszystko robi? Zrozumiemy dopiero, gdy ujawni, kim jest



3 Nasza przeciwniczka – Hecubah jest niestety zawsze o krok przed nami. Ma na swych usługach hordy martwiaków oraz potężną magię. Nekromantka zdaje się nie lękać niczego i jest pewna zwycięstwa



4 W przeszłości nekromanci zostali pokonani dzięki potężnemu artefaktowi – Lasce Zapomnienia. Na moc tej broni składało się kilka przedmiotów, które teraz musimy odnaleźć i połączyć. To jedyny sposób pokonania okrutnej Hecubah



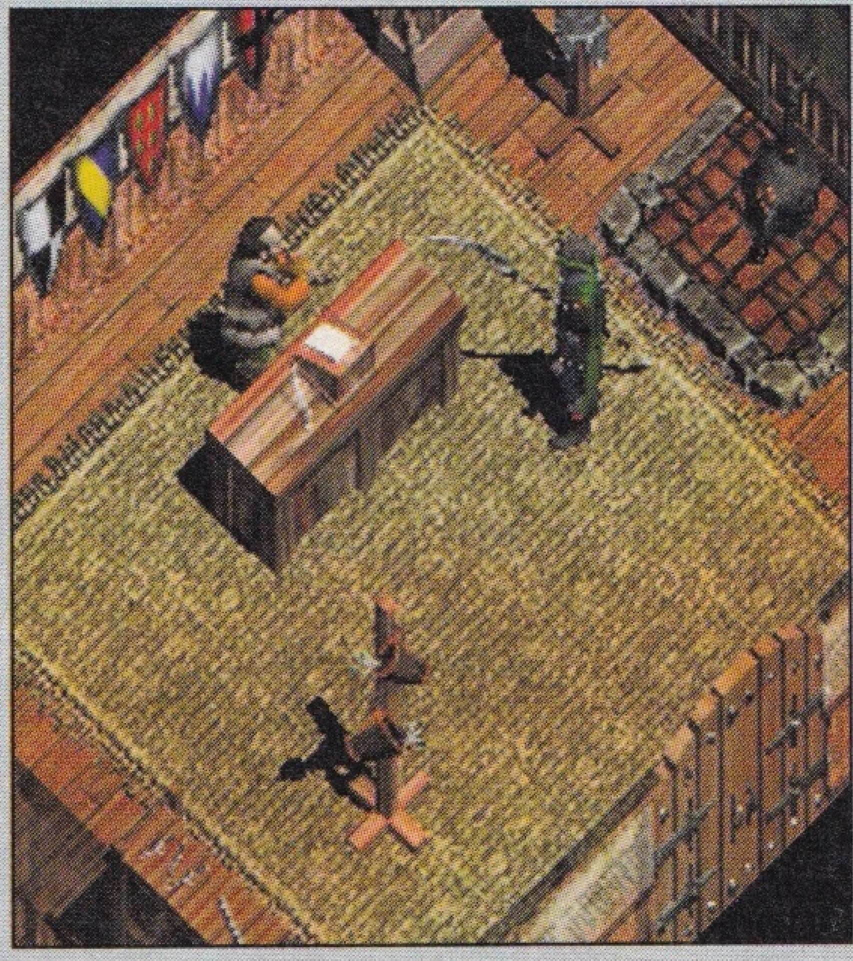
5 Podczas gry najwięcej czasu spędzamy na walce z najróżniejszymi stworami. Atakują nas zarówno muchy, jak i straszliwe demony. Do rozprawienia się z przeciwnikami możemy używać broni białej, strzelającej oraz o ile nie jesteśmy wojownikiem, również magii



6 Kolejne czary poznajemy ze znajdowanych bądź kupowanych ksiąg. Potrzebna jest jeszcze energia magiczna, którą czerpiemy z kryształów mocy. Znajdują się one w całym Nox



7 Poza głównym celem – pokonaniem Hecubah – w grze dostajemy kilka pobocznych zadań, których nie musimy się podejmować. Nie są one jednak na tyle trudne, byśmy powinni ich unikać, zaś realizacja ich daje korzyść w postaci rozwoju naszego bohatera



8 Zdobyte łupy sprzedajemy w sklepach, a uzyskane pieniądze inwestujemy w lepszy ekwipunek lub podnoszenie zdolności magicznych przez zakup ksiąg



9 Oprócz umiejętności bojowych niejednokrotnie musimy się wykazać odrobiną zręczności i pomysłowości. Tę ścianę ognia najlepiej pokonać długim susem



10 Wbrew pierwszym obawom ten kamienny golem nie jest naszym wrogiem. Przeciwnie – będzie nas chronił. Umiejętność ujarzmiania i przywoływania potworów posiada jedynie Conjurer. Naraz możemy kontrolować tylko jednego dużego lub cztery małe bestie



11 W miarę rozwoju gry spotykamy coraz silniejszych przeciwników i coraz groźniejsze pułapki. Na szczęście nasz bohater przez cały czas rozwija się i zdobywa kolejne poziomy doświadczenia, a także lepszą broń. Powinien więc, z naszą pomocą, poradzić sobie z wszelkimi trudnościami

NOX

po angielsku – podobnie jak i w pozostałej części gry. Nox ma dwie płyty CD, ale korzystamy tylko z jednej. Druga służy do prowadzenia rozgrywki sieciowej z udziałem większej liczby osób.

TECHNIKALIA

Sterowanie jest proste i wygodne. Trzeba jednak opanować strzelanie, które jest szczególnie trudne, gdy przeciwnik szybko się porusza.

Za pomocą myszy można, klikając na odpowiednią ikonę, wydawać komendy: rzucać czary, używać buteleczek itp. W ogniu walki wygodniej jednak wywoływać te funkcje z klawiatury.

Na naganę zasługuje niewygodny sposób układania ekwipunku. Nowo zdobyty przedmiot pojawia się na końcu listy naszego dobytku i nie można go dowolnie ulokować. Stąd na przykład, by ułożyć przedmioty po swojemu, trzeba je najpierw wszystkie odłożyć i dopiero potem podnosić w ściśle określonej kolejności.

WERDYKT

Nox gwarantuje wiele godzin dobrej zabawy. Zanim staniemy do pojedynku z Hecubah, odwiedzamy wiele osobliwych miejsc i walczymy z licznymi przeciwnikami. Po ukończeniu gry można spróbować przejść ją raz jeszcze, tym razem prowadząc przedstawiciela innej profesji. Choć główny wątek przygody oraz miejsca akcji nie zmieniają się, to jednak różnią się pojedyncze zadania, jakie stają przed wojownikiem, zaklinaczem i magiem. Już sama specyfika profesji wymaga innego sposobu gry ich przedstawicielami.

Nox sprawnie wplata w grę akcji elementy fabularne. Można ją polecić osobom, które lubią dynamiczną akcję w świecie fantasy. Poza umiejętnością sprawnego machania mieczem trzeba się tu również wykazać odrobiną sprytu i przebiegłości.

DETALE



Na początku gry jesteśmy wyposażeni w strój z czasów współczesnych i nędzny miecz



Po kilku pierwszych zadaniach udaje nam się pozyskać jako taką broń i lepszy ekwipunek



Znaczna ilość zdobytego złota i odwiedziny w sklepie pozwolą nam wyposażyć się lepiej



Ale dopiero po wielu staraniach zostaniemy ciężkozbrojnym rycerzem

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



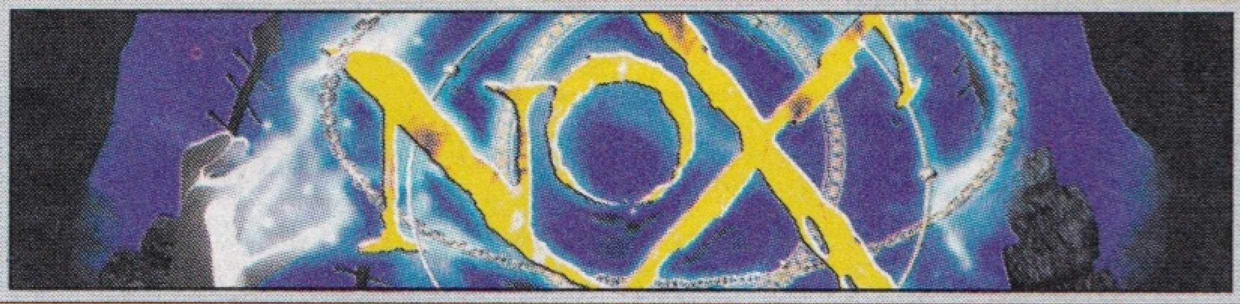
NOX

Producent:
Westwood / Electronic Arts

Wydawca w Polsce:
IPS Computer Group / IM Group

PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Jest to udane połączenie gry fabularnej, zręcznościowej i strategicznej. Zamiast naśladować inne gry, tworzy oryginalną, nową jakość	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**2,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.ipscg.com.pl	2
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,72**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (275 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (615 kB)	3
Podręcznik	2%	bardzo dobry	6
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	nie	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	ograniczona liczba pozycji	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**3,17**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobre	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielski	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze / w sieci)	0%	jeden / 32	
Ocena częściowa	**100%**		**0,00**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**4,61**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**109 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**99 zł** Media Markt, Czeladź., tel. (032) 7639999	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	109 / 4,61 = 23,65 = dobra	

Oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

Do wygrania wycieczka nad Morze Śródziemne dla 2 osób

NOWOŚĆ!

PS/PC TWIN TURBO

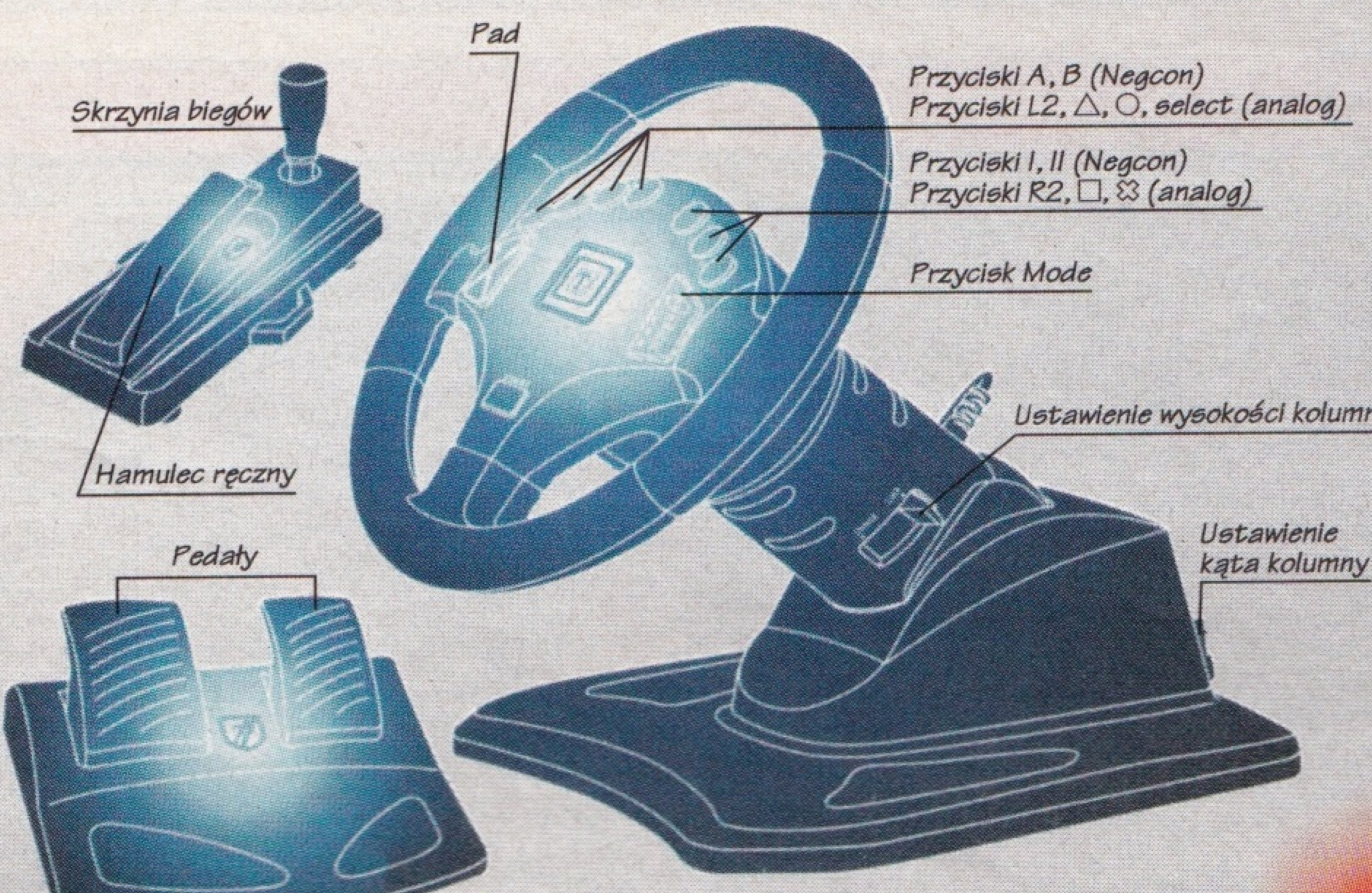
UWAGA! KONQRS!
Kupon zgłoszeniowy w pudełku!
Ogłoszenie wyników 30.06.2000 w NEO+ i CD Action

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

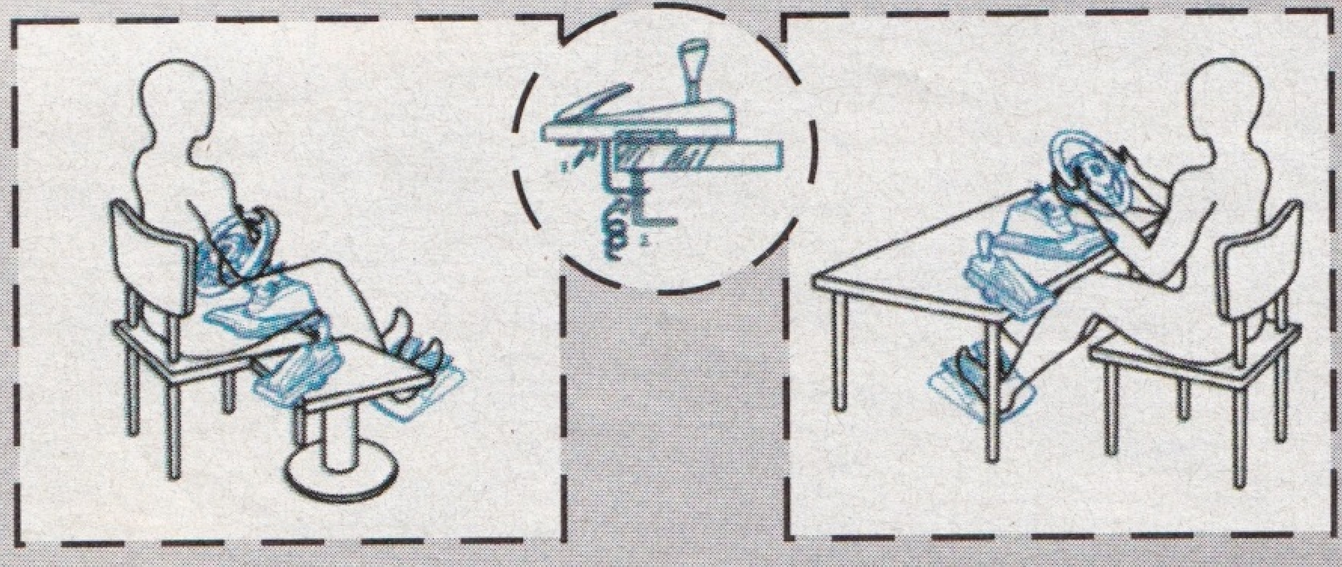
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC



89,90 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterowanikami i instrukcję w języku polskim

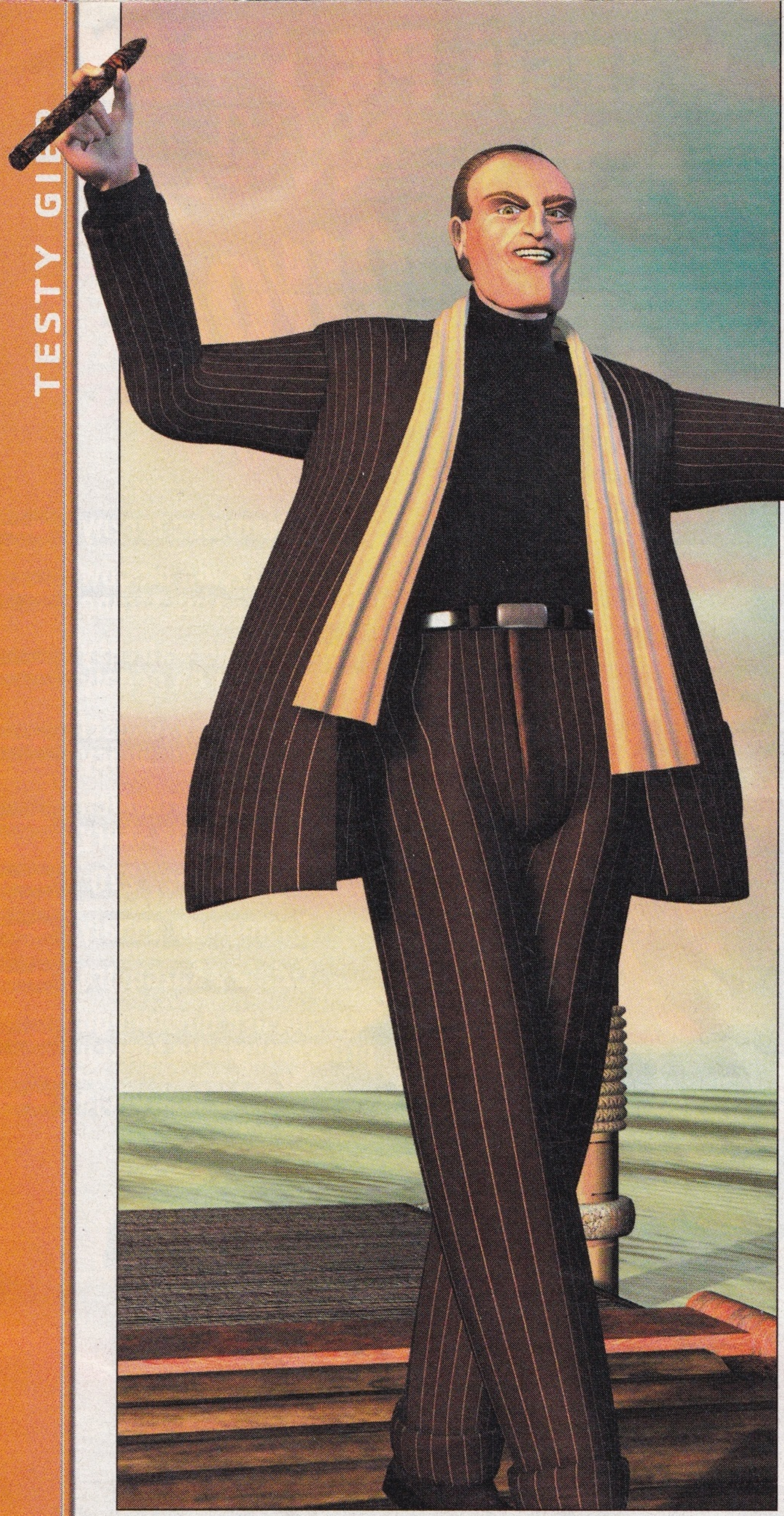
Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów Technology Innovation

MANTA
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPIK



Faust

Gra przygodowa na PC | Los niewinnych istot jest w rękach niezwykłego inspektora pracującego na zlecenie samego Stwórcy

TREŚĆ GRY

Wszędzie, gdzie pojawia się diabeł, w ślad za nim przybywają kłopoty. Tym razem ofiarą rogatego pada kilka osób z wesołego miasteczka. Po ich śmierci Najwyższy nie był pewien, czy wysłać dusze do nieba czy do piekła.

W grze wcielamy się w czarnoskórego osobnika, który ma zbadać przeszłość pracowników. Musimy odnaleźć dowody na to, że dusze zmarłych nie powinny trafić do piekła. Podczas zabawy towarzyszy nam przewrotny diabeł, który stara się skierować nas na niewłaściwy trop, a nawet odwieść od śledztwa.

Mamy możliwość przenosić się w czasie i badać każdy szczegół życia nieszczęśników.

Faust jest typową przygodówką, w której zbieramy i używamy przedmiotów w odpowiednich miejscach. Gra podzielona jest na siedem epizodów – każdy toczy się w innym czasie i miejscu. Odwiedzamy najróżniejsze zakątki, jednak głównym miejscem akcji jest wesołe miasteczko.

Pod koniec drugiego etapu zdobywamy mapę miasteczka i uwalniamy gadatliwego przyjaciela Homunculusa. Przez cały czas siedzi on w butelce, ale jego porady są dla nas nie do zastąpienia.

Po każdym zakończonym sukcesem śledztwie w menu pojawia się kolejny dowód niewinności badanych osób. Na końcu gry będziemy jeszcze musieli stoczyć walkę o własną duszę!

INSTALACJA

Instalacja jest prosta. Wkładamy płytkę oznaczoną numerem jeden do napędu CD-ROM. Automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy folder, w którym chcemy umieścić grę na dysku twardym. Program kopiuje tam wszystkie potrzebne pliki. Możemy uruchomić Fausta z grafiką różnej jakości. Gra najładniej wygląda w trybie 24-bitowym, ale działa wolniej niż w trybach o niższej jakości.

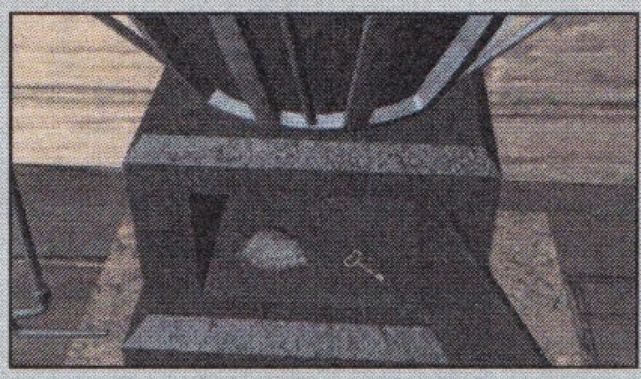
TECHNIKALIA

Gra została w pełni spolszczona. Wystąpili w niej znani aktorzy, między innymi: Gustaw Holoubek, Marian Kociniak, Władysław Kowalski i Jan Piechociński. Podczas zabawy słyszymy znane głosy.

Obsługa gry jest prosta. Sterujemy myszą tak samo jak w Windows. Poruszamy się, klikając na miejsce, w które chcemy się udać. Podobnie podnosimy i używamy przedmiotów. Wydawanie rozkazów ułatwia zmieniający się kursor. Przybiera kształt ręki, gdy w miejscu, które wskazuje, znajduje się przejście.

PRZEBIEG GRY

1 Gra składa się z szeregu zagadek. Pierwszą napotykamy w mieszkaniu bliźniaczek. Najpierw poszperajmy w zakamarkach, a znajdziemy klucze. Jednym z nich otworzymy szafę

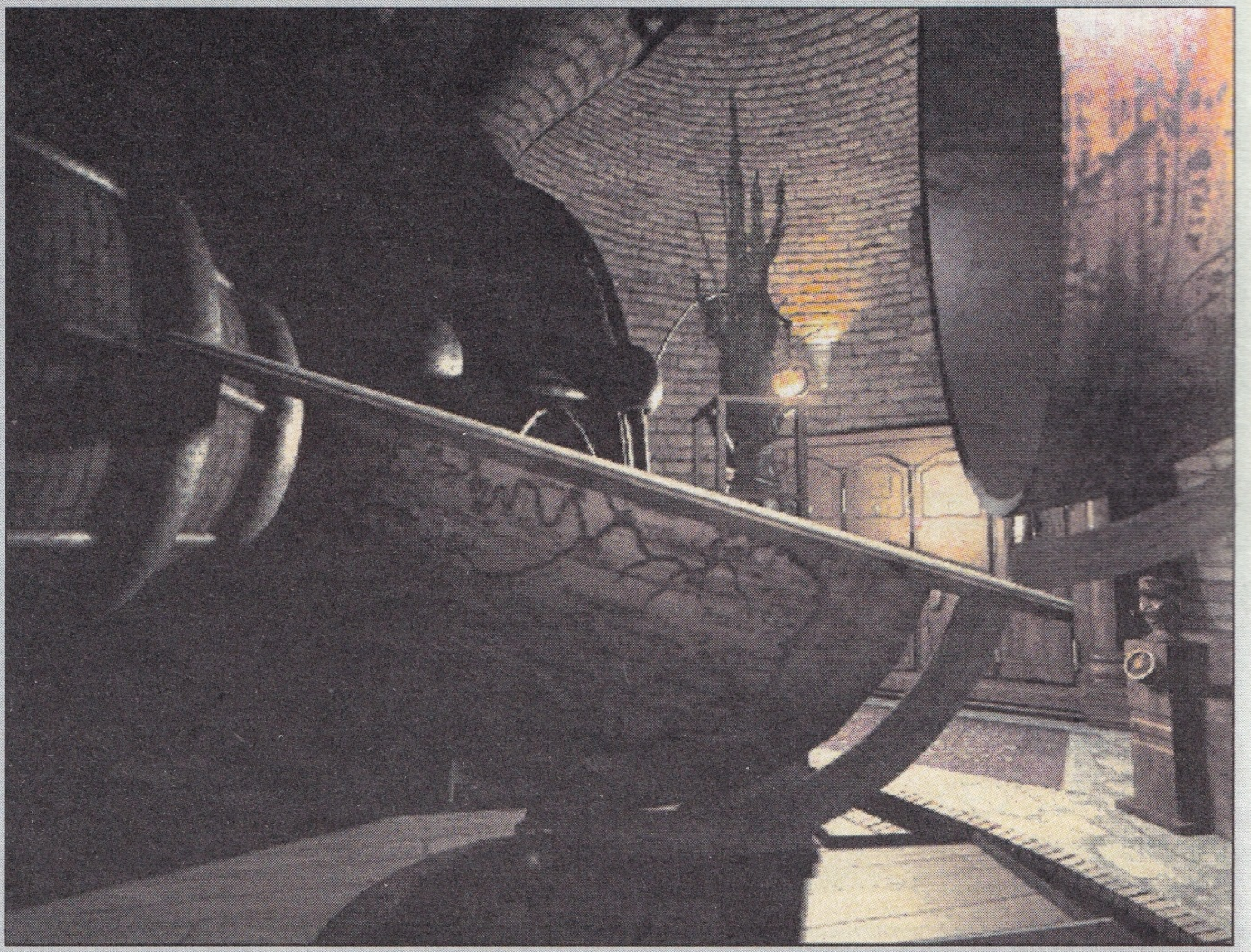




2 Musimy odgadnąć szyfr do sejfu, w którym przechowywany jest cenny dowód. Tylko dzięki niemu zdołamy uratować pierwszą duszę. Pomoże nam w tym zapisana tablica i pamiętnik

3 Jesteśmy już blisko celu. Po niebezpiecznej podróży wózkiem znajdziemy się w pobliżu altanki. Czeka tam diabeł Mefistofeles, z którym musimy porozmawiać





4 Na regale znajduje się wiele potrzebnych książek. Niejednokrotnie pomogą nam one wejść na właściwy trop. Pamiętajmy, że pomiędzy kartkami można schować małe i cenne przedmioty



5 Duży globus jest tak naprawdę zakamuflowaną skrytką. Odnalezienie szyfru broniącego dostępu do niej wymaga dużego sprytu. Przeszukajmy dokładnie sypialnię, a na pewno sobie poradzimy

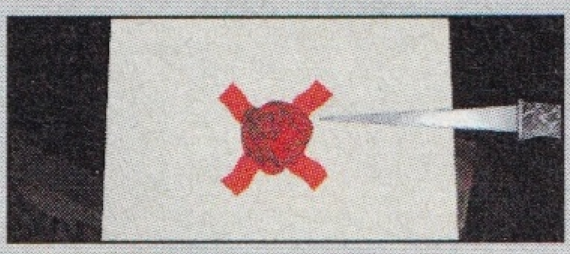
Niestety, gra nie została dopracowana od strony technicznej. Podczas przerywników napisy zmieniają się szybciej niż wygłaszane są dialogi i tekst mówiony przestaje odpowiadać pisanemu. Sekwencje filmowe czasem urywają się w połowie. W takiej sytuacji konieczne jest uważne czytanie napisów na ekranie.

Największe problemy dotyczą uruchamiania gry. Pamiętajmy, aby nasz system operacyjny pracował w takim samym trybie graficznym jak gra lub wyższym. Zdarza się, że program gry nie pracuje poprawnie – kaprysi, blokuje się i odmawia pracy.

WERDYKT

Faust to profesjonalnie wykonana, ładna i dobrze spolszczona gra, szkoda że niedopracowana od strony technicznej. Zagadki nie sprawiają trudności – są sensowne, a do rozwiązania prowadzą logiczne wskazówki. Niestety, niepoprawne działanie Fausta oraz problemy z uruchomieniem mogą skutecznie zniechęcić do tej gry.

DETALE



W kopercie znajduje się ważny list. Otwórzmy ją tak, by nie zniszczyć pieczęci



Nawet w podeszwie buta ukryte są cenne informacje



Malutka peruka jest częścią mechanizmu otwierającego schowek



Slajdy też zawierają cenne wskazówki. Godzina na zegarze to element łamigłówki prowadzącej do odnalezienia tajnego pomieszczenia

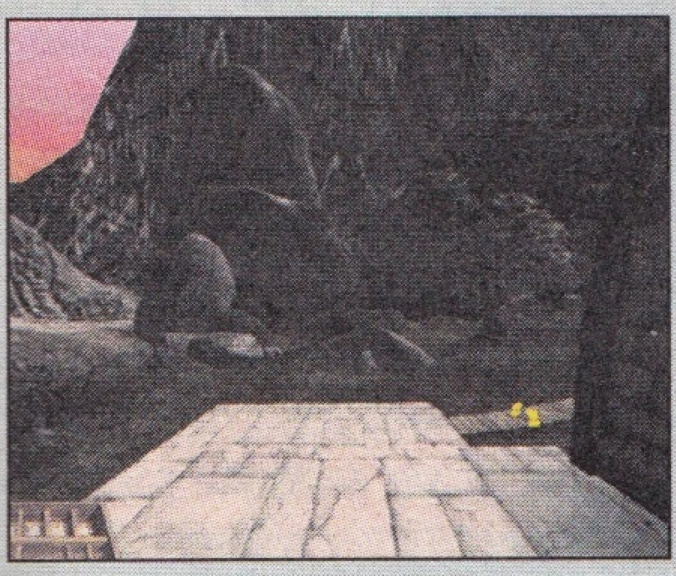
STEROWANIE

Lewy przycisk myszy służy do poruszania się i wykonywania wszystkich czynności w grze

Prawy przycisk wywołuje listę przedmiotów (tak zwany inwentarz, od angielskiego *inventory* – spis ruchomości)

Spacja – udostępnia mapę i pomoc Homunculusa

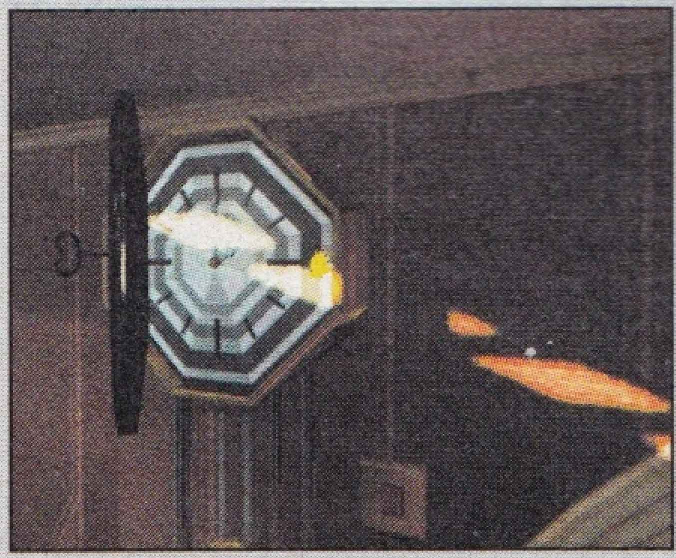
Esc – otwiera menu z opcjami, między innymi zapisu stanu gry



6 Za kominkiem znajdziemy pudełko na skarby – brakuje w nim kilku elementów. Musimy je odnaleźć, aby uratować naszego przyjaciela Homunculusa. Są one ukryte w pokojach i w ogrodzie. Skorzystajmy ze wskazówek znajdujących się przy każdej części



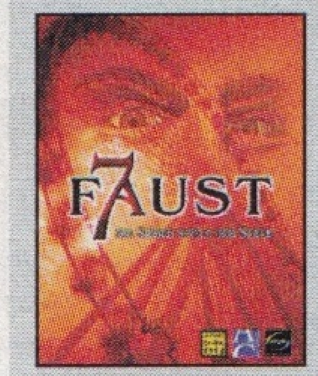
7 W szkatułce nic nie ma, ale w kubeczku znajdziemy dwa bardzo ważne elementy. Cienkim ołówkiem otwieramy przejście do ukrytego pokoju, a igłą magnetyczną naprawiamy kompas



8 Zegar pomoże nam otworzyć tajne przejście. Dostaniemy się do ciemni fotograficznej, gdzie zdobędziemy cenne informacje o przeszłości mieszkającego tam człowieka. To tylko część przygód naszego bohatera. Pozostałe cztery zagadki są równie ciekawe

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Faust

Producent: **Cryo Interactive**

Wydawca w Polsce: CD Projekt

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Zwyczajna gra przygodowa, przy której dobrze bawią się miłośnicy tego gatunku. Od razu widać podobieństwo do Atlantis i Atlantis 2	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.pl	5
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,09**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	nie	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dostateczna**	**3,25**
Sterowanie	2%	mysz	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	brak	1
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze / w sieci)	0%	jeden / brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**		**4,39**
Punkty dodatnie/ujemne		kłopoty z uruchomieniem gry, zawieszenia systemu	– 1
OCENA JAKOŚCI		**dostateczna**	**3,39**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 złotych**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**69 zł** Media Markt, Czeladź, tel. (032) 7639999		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 / 3,39 = 23,30 = dobra		

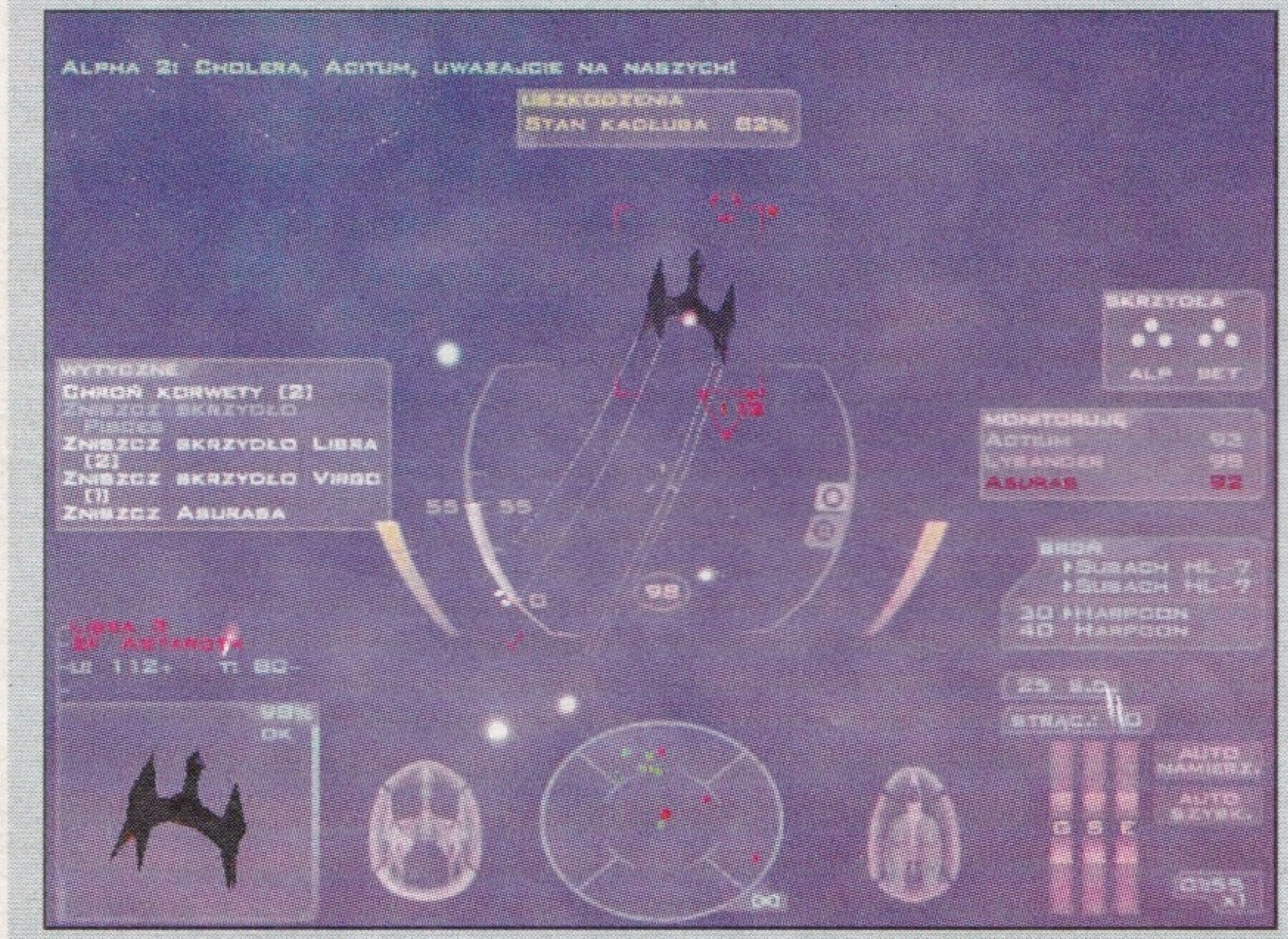
PRZEBIEG GRY



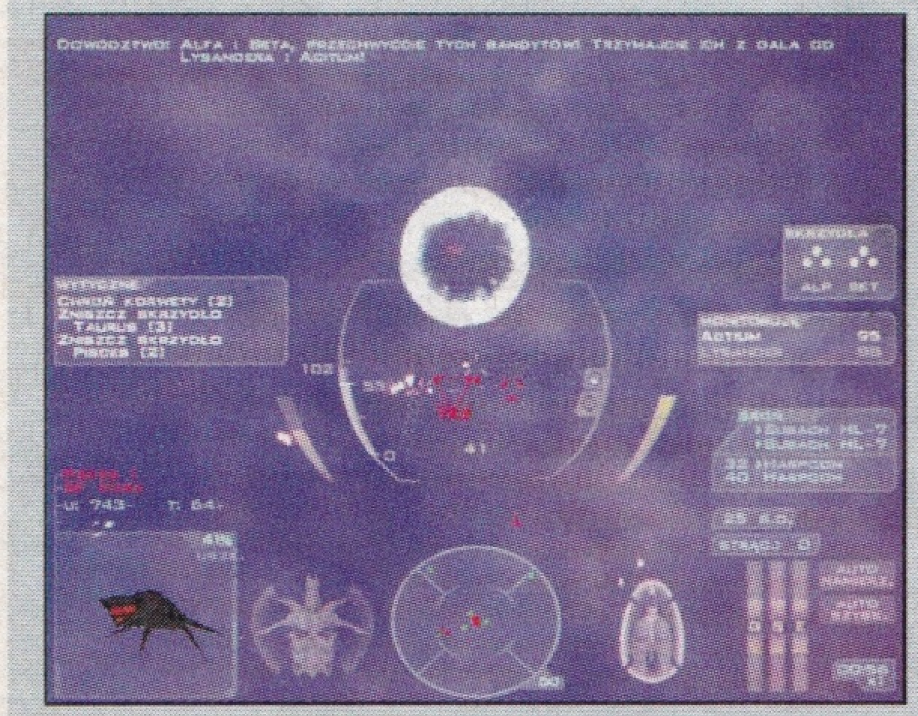
1 Najpierw zawsze zapoznajemy się z celami misji. Dowiadujemy się, kogo mamy ochronić lub zniszczyć. Wybieramy uzbrojenie oraz myśliwiec – i w drogę



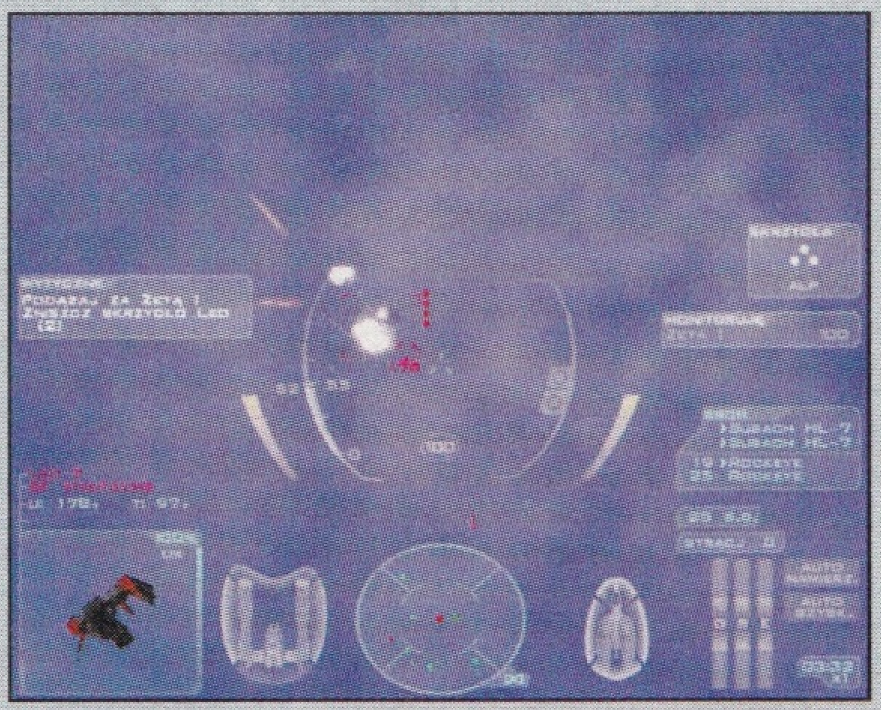
2 W polu widzenia nie ma wroga, ale patrzmy na radar. Przeciwnik może czaić się za nami i namierzać rakiety. Nie lekceważmy wroga, nawet grając na niskim stopniu trudności



3 Latanie w mgławicy jest uciążliwe. Sensory nie działają, a nieprzyjaciel wyłania się z mgły tuż przed nami. W eter raz po raz lecą soczyste przekleństwa pilotów. Orientację ułatwiają błyski wybuchów i ślady przelotu statków



4 Zaczyna się robić niebezpiecznie. W starciu z silniejszym wrogiem musimy działać bardzo szybko i sprawnie. Często używajmy dopalaczy i nie żałujmy rakiet na zwinne cele



5 Trafiony! Udokumentowane zestrzelenia zostaną odnotowane w naszym życiorysie. Gdyby w ataku uczestniczyły również inne myśliwce, komputer zaliczyłby nam jedynie asystę

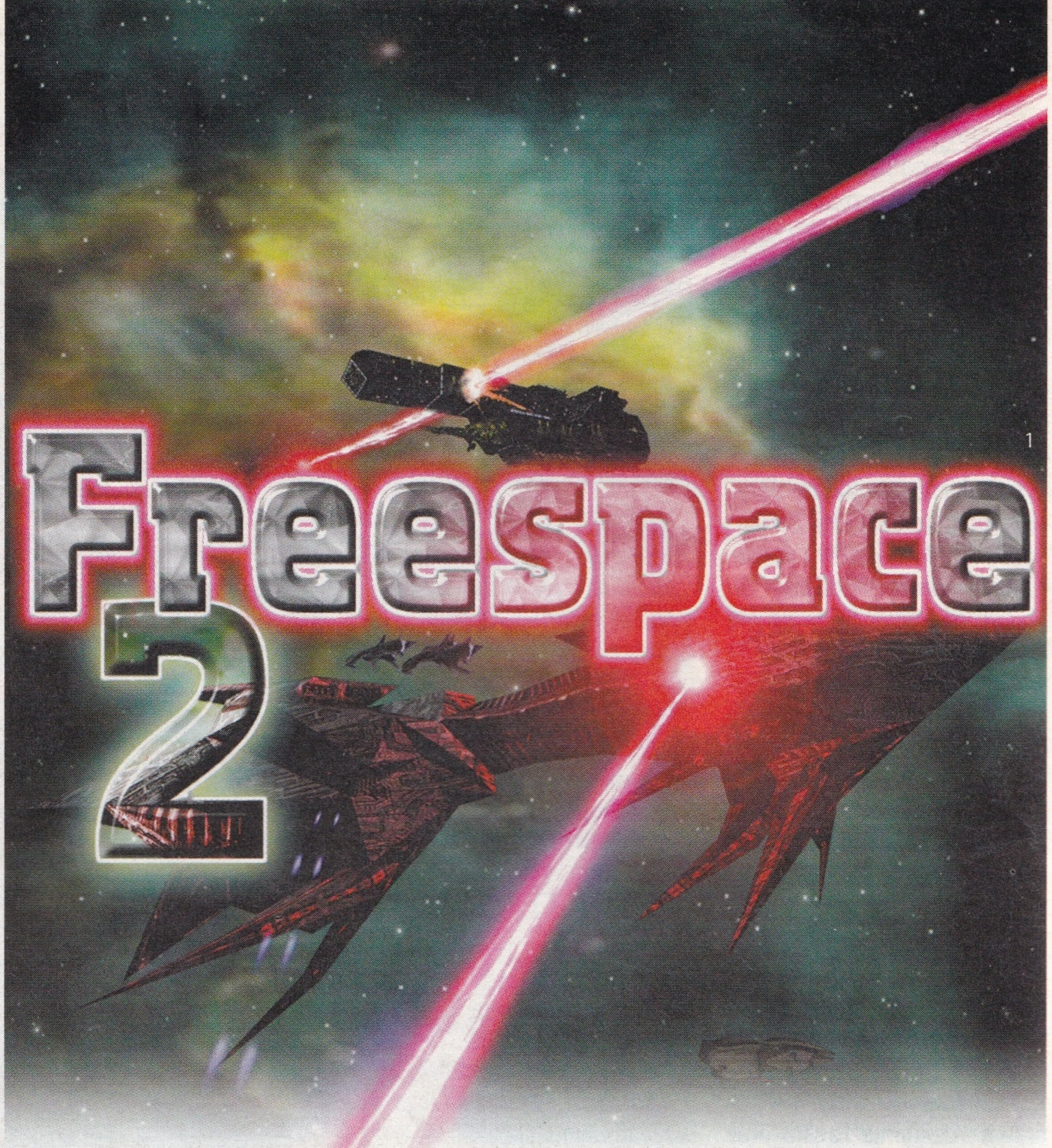


6 Cały czas pamiętajmy o celach misji. Zdarzają się jednak zadania, których nie możemy wykonać. Tej korwety nie zdołamy obronić, gdyż bombowców wroga jest zbyt wiele



7 Włączamy napęd podprzestrzenny i uciekamy z pola bitwy. Dowództwo zna sytuację i wie, że ucieczka była jedynym rozsądnym wyjściem. Czeka nas misja odwetowa!

ang. Swobodny kosmos cz. 2. Wymowa: frispejs



Freespace 2

Gra zręcznościowa na PC | Kosmiczna superopera powraca na nasze ekrany. Myśliwce już czekają w hangarach! Ściągawka na stronie 64

TREŚĆ GRY

Minęło 35 lat od wielkiej wojny. Zagrożenie ze strony rasy Shivan znowu narasta. Przypadkowo odkryto tajemniczy węzeł skokowy do obcego systemu. Wzmożona aktywność Shivan w sektorze Gamma Draconis stawia terrańsko-vasudańską flotę w stan gotowości. Dodatkowym kłopotem są rebelianci, którzy pod dowództwem admirała Boscha usiłują zdobyć władzę w kilku systemach. Dowództwo nie ma wystarczających sił, by prowadzić walkę na dwa fronty. Nadzieją floty jest ogromny krążownik Colossus opuszczający stocznię po 20 latach budowy.

Freespace 2 to symulator kosmicznego myśliwca. Zasiadamy za stery jako jeden z najlepszych pilotów stacjonujących na pokładzie okrętu flagowego GTD Aquitaine. Dowodzimy skrzydłem myśliwców i wykonujemy różne misje zlecone przez dowództwo – od eskort, przez misje rozpoznawcze, aż po ataki na wrogie floty.

Wszystkie zadania są ze sobą ściśle powiązane, dzięki czemu mamy wrażenie, że uczestniczymy w regularnej kampanii wojennej. Nasze decyzje mają wpływ na sukces w kolejnych misjach i co za tym idzie przebieg gry. Porażka może być ukarana degradacją, a wielkie zwycięstwo – nagrodzone awansem. Jeśli spiszemy się bardzo dobrze, mamy szansę wziąć udział w testowaniu nowego myśliwca lub broni.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki z grą do napędu CD-ROM automatycznie uruchamiany jest program instalacyjny. Wybieramy składniki, które chcemy zainstalować i folder instalacji. Gra zajmuje co najmniej 500 megabajtów, więc pamiętajmy, by na twardym dysku było dużo wolnego miejsca.

Jeżeli mamy szybki komputer, to warto pomyśleć o zainstalowaniu tekstur wysokiej jakości. Dzięki temu będziemy mogli grać w rozdzielczości 1024 na 768. W przeciwnym razie dostępna jest tylko rozdzielczość 640 na 480.

TECHNIKALIA

Gra została całkowicie spolszczona. Jakość tłumaczeń jest wysoka, ale dialogi pilotów są czasami mało wiarygodne. Człowiek w ekstremalnej sytuacji krzyczy i daje wyraz swoim emocjom, czego nie można powiedzieć o bohaterach Freespace 2. Twórcy filmu Gwiezdne wojny, chcąc uchwycić autentyzm podobnych sytuacji, posługiwali się zapisami rozmów pilotów z Bitwy o Anglię. Twórcom Freespace 2 chyba zabrakło pomysłu, bo odzywki pilotów w grze są bardzo spokojne, jakby siedzieli w biurze, a nie za sterami myśliwca.

STEROWANIE

- [+] – przyspieszanie
- [-] – zwalnianie
- [ctrl] – strzał z broni głównej
- Spacja – strzał z broni pomocniczej
- [tab] – dopalacze
- [[] – 1/3 ciągu
- [M] – zrównanie prędkości z celem
- [alt] [J] – powrót do bazy
- [Y] – namierzenie statku w celowniku
- [H] – namierzenie najbliższego wroga
- [T] – namierzenie najbliższego przyjaciela
- [G] – namierzenie najbliższego statku atakującego nasz cel
- [X] – zakłócanie rakiet

Naszym pojazdem sterujemy za pomocą myszki lub dżojstika oraz pomocniczo – klawiatury. Prawie każdy klawisz ma przypisaną jakąś funkcję, którą możemy dowolnie zmieniać. Dzięki temu możemy ustawić najczęściej używane klawisze zgodnie z naszymi upodobaniami.

Grafika prezentuje się wspaniale. Dzięki dużej swobodzie regulacji detali można grać nawet na słabszych komputerach. Niestety nawet w niskiej rozdzielczości gra wymaga ogromnych ilości pamięci RAM. Irytujące przeskoki obrazu podczas dużych wybuchów pojawiają się zbyt często. Pomimo tych mankamentów wrażenia estetyczne są wspaniałe. Szczegóły konstrukcji myśliwców, tryskające z uszkodzonych kadłubów pióropusze iskier, oraz przepiękne eksplozje robią duże wrażenie nawet na wymagających graczach. Widok olbrzymich gwiezdnych krążowników wymieniających salwy głównej artylerii robi dosłownie kolosalne wrażenie.

Muzyka w grze została świetnie dopasowana do przebiegu akcji i odgrywa decydującą rolę w budowaniu napięcia i atmosfery. Jakość efektów dźwiękowych również nie budzi zastrzeżeń. Grzmot silników, huk strzałów i odgłosy eksplodujących rakiet sprawiają, że zabawa staje się jeszcze ciekawsza.

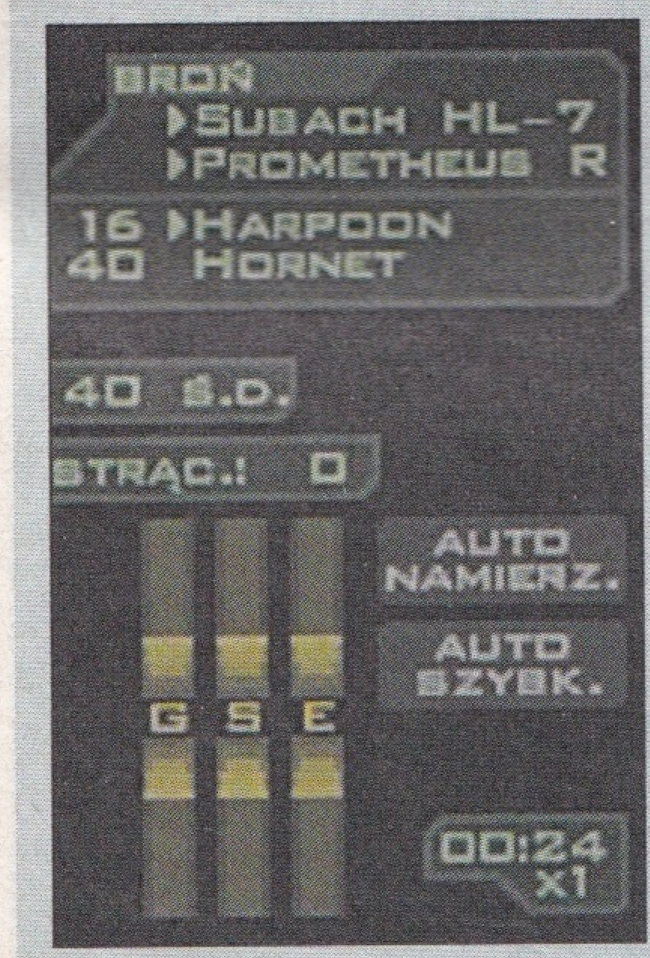
WERDYKT

Freespace 2 zasługuje na wysoką notę – to najlepszy kosmiczny symulator na rynku. Jego wielkie zalety to wspaniale przygotowane misje i ciekawa fabuła. Wartka akcja oraz tajemnicza i zawiła intryga dodatkowo podnoszą atrakcyjność gry. Pomimo dużych wymagań sprzętowych i nieco drętwych dialogów, Freespace 2 zapewnia znakomitą rozrywkę na wiele dni wszystkim prawdziwym miłośnikom gier. Naprawdę warto poświęcić kilka godzin na treningi i zapoznanie się z wszystkimi klawiszami sterującymi.

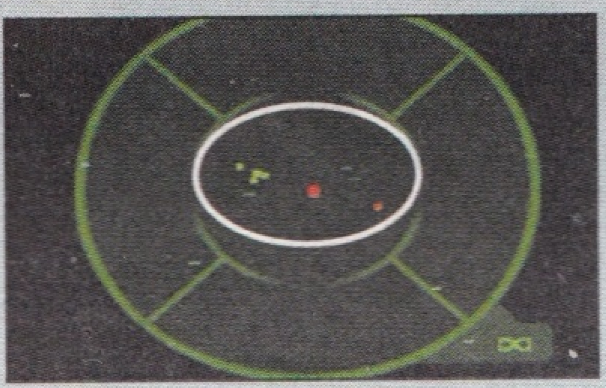


Statki Vasudan przypominają stworzenia morskie. Gigantyczne krążowniki czy niszczyciele, tak jak ten SD Ravana przesłaniają całe pole widzenia

DETALE



Wskaźniki informują nas o stanie uzbrojenia i mocy tarcz chroniących myśliwiec



Radar pokazuje pozycje maszyn wroga. Kropki na środku to cele położone przed nami



Wejście na ogon wroga to połowa sukcesu. Uszkodzona maszyna przeciwnika już płonie

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Freespace 2

Producent: **Volition / Interplay**

Wydawca w Polsce: **CD Projekt**

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Świetny symulator kosmicznego myśliwca. Mnóstwo akcji i wciągająca fabuła. Rasowa rozrywka dla zaawansowanych graczy	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.pl	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,15**
Łatwość instalacji programu	2%	poprawna	4
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (1,16 GB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	tak	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	poniżej minimalnych wymagań	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,25**
Sterowanie	2%	klawiatura, mysz, dżojstik, dżojpad	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,67**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobra	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze / w sieci)	0%	jeden / 12	
Ocena częściowa	**100%**		**5,08**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**5,08**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**75 zł** Exe, Wrocław, tel. (071) 3537002	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 / 5,08 = 15,55 = bardzo dobra	

Die Hard Trilogy 2[1]





Gra zręcznościowa na PC i PlayStation | John McClane, Szklana pułapka, gra akcji. Takie połączenie mogłoby być bombą. Szkoda tylko, że lont zamókł i nie iskrzy

TREŚĆ GRY

Die Hard to seria trzech wspaniałych filmów akcji z Brucem Willisem w roli głównej (w Polsce znanych jako Szklana pułapka 1, 2 i 3). Na jej podstawie powstało kilka gier na różne platformy sprzętowe. Die Hard Trilogy 2 to druga część przeboju na peceta i PlayStation sprzed trzech lat.

Pierwsza wersja gry łączyła wątki wszystkich trzech filmów. Było to śmiała mieszanka trzech różnych rodzajów rozrywki, która spodobała się graczom, zwłaszcza że wyglądała jak na tamte czasy znakomicie. Przygodę w wieżowcu Nakamoto Plaza przekształcono w trójwymiarową strzelaninę, w której kierujemy widzianą zza pleców postacią Johna McClane'a – bohatera fimu. Walki na lotnisku znane ze Szklanej pułapki 2 pokazano nam natomiast z punktu widzenia samego superpolicjanta. Kamera samodzielnie błądzi po trójwymiarowych korytarzach, a naszym zadaniem jest sprawne eliminowanie pojawiających się terrorystów – kursor myszy służy za celownik. W trzeciej części gry bierzemy udział w szaleńczym pościgu taksówką po ulicach Nowego Jorku.

Wydawca gry postanowił powtórzyć sukces, stosując najprostszą metodę. Stworzył więc drugą część, która jest dokładną kopią pierwszej. Zmieniły się tylko dwie rzeczy: wymyślono zupełnie nową historię rozgrywającą się w Las Vegas i okolicach (stąd podtytuł Viva Las Vegas) z oraz pojawił się nowy tryb gry – Story Mode (po polsku: opowieść). Polega on na tym, że bierzemy udział w kryminalnej historii, zmieniając na każdym etapie rodzaj zabawy – raz jest to jazda samochodem, potem strzelanina, trochę biegania, i tak w kółko.

Pomysł sam w sobie jest nawet interesujący. Kontynuacja przeboju powinna być jednak większa, ciekawsza, ładniejsza. Niestety, realizacja zawiodła. Wszystkie trzy rodzaje rozgrywki w Die Hard Trilogy 2 są po prostu nudne.

Pierwsza z nich (z widokiem zza pleców bohatera) wygląda najbardziej efektownie. Niestety, sterowanie jest niewygodne, postać reaguje topornie i nie może skakać! Walka wygląda jak pojedynek czołgów: polega na wymianie ognia twarzą w twarz z przeciwnikiem. Wygrywa ten, kto ma mocniejszy pancerz.

Druga część gry to strzelanina. Jest nawet całkiem wciągająca, ale w porównaniu z innymi grami tego typu (a nawet poprzedniczką) wygląda jak starocie. Animacja jest uproszczona, przeciwnicy poruszają się jak marionetki.

Ostatni rodzaj gry, jazda samochodem, to także niewypał. O wyglądzie tej części nie warto nawet mówić – grafika jest koszmarna. Nasz samochód zachowuje się nienaturalnie, a rozgrywka ogranicza się do taranowania kolejnych pojazdów przeciwnika.

INSTALACJA

Instalacja przebiega bezproblemowo. Na konsoli po prostu wkładamy płytkę z grą, zamykamy klapkę i wciskamy przycisk zasilania.

Na pececie po włożeniu płytki do napędu automatycznie uruchamiany jest program instalacyjny. Ambitni gracze mogą po przegraniu plików

PRZEBIEG GRY



1 John McClane w ognioodpornym skafandrze. Rozgrywka z widokiem zza pleców jest najciekawsza, ale istnieją już znacznie lepsze gry tego rodzaju



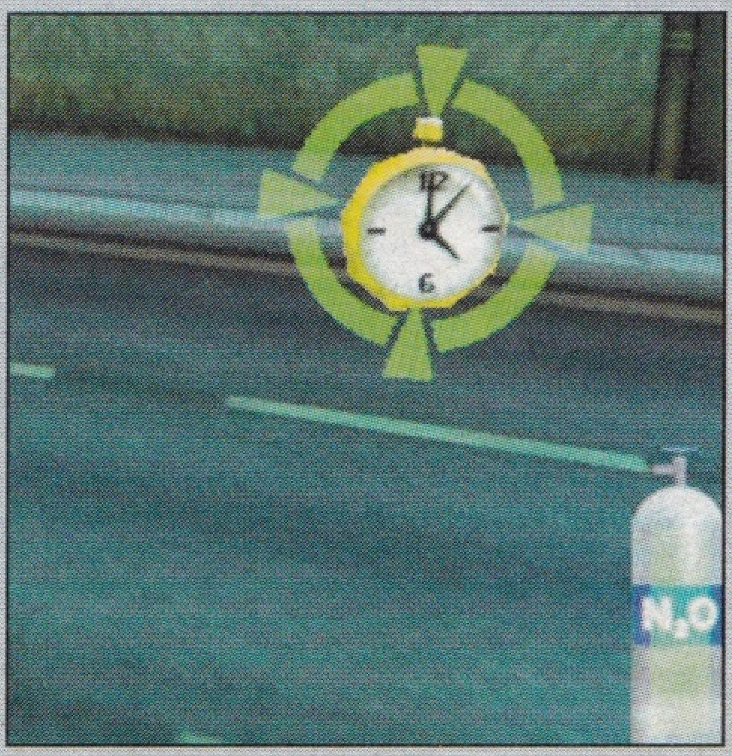
2 Do dyspozycji mamy kilka rodzajów broni. Niestety, jednocześnie możemy nosić tylko jeden. Aby podnieść broń leżącą na ziemi, wystarczy po niej przejść



3 Tryb strzelaniny. Przeciwnicy pojawiają się bez przerwy – ich pozycja oznaczana jest kolorowymi kołami. Dobre opanowanie myszki to podstawa sukcesu



4 Jazda samochodem jest najmniej atrakcyjnym trybem gry. Wóz zachowuje się nienaturalnie i utrzymanie go w ryzach granicy z cudem. Taki widok jest więc normalny



5 Misje samochodowe często przechodzimy, mając ograniczoną ilość czasu. Zbieranie zegarków rozrzuconych na jezdni nieco przedłuży naszą agonię

[1] Ang. Trylogia Szklana pułapka cz. 2. Wmowa: daj hard trajlodży tu

uruchomić specjalne menu, w którym mają możliwość zmieniania opcji dotyczących dźwięku, grafiki i konfiguracji dodatkowych kontrolerów.

TECHNIKALIA

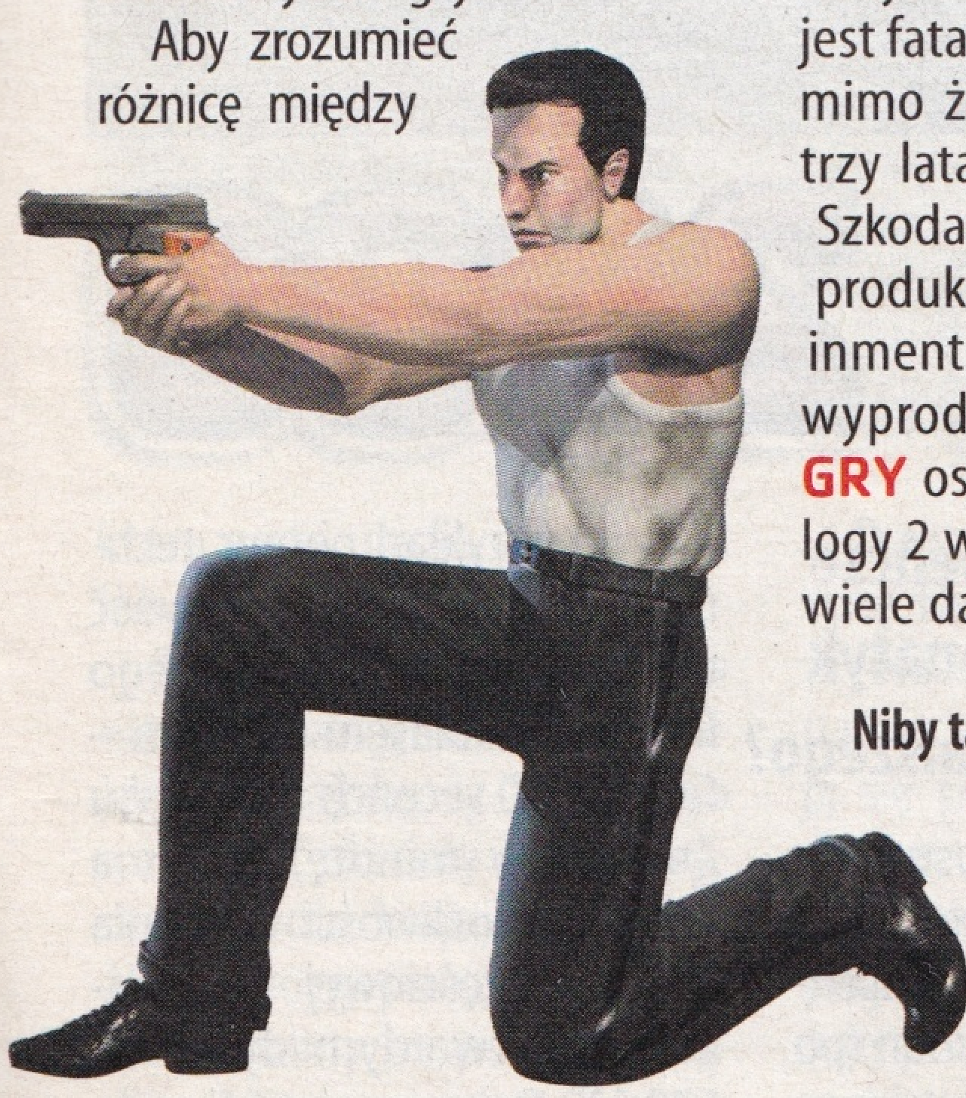
Strona techniczna gry jest niestety równie niedopracowana jak jej treść. Grafika we wszystkich trzech trybach rozgrywki mocno traci myszką. Takie widoki moglibyśmy podziwiać trzy lata temu, ale nie w 2000 roku, gdy na rynek wchodzi czwarta generacja akceleratorów 3D. Nie możemy też przymknąć oka na słabe efekty specjalne i prymitywną architekturę etapów. Jeszcze bardziej razi nas niechlujna animacja postaci, co świadczy o tym, że gra była przygotowywana naprędce. Te zastrzeżenia odnoszą się do pierwszych dwóch trybów gry.

Aby zrozumieć różnicę między częścią samochodową a współczesnymi symulatorami wyścigowymi, radzimy porównać ją z grą Need for Speed: Porsche 2000 (test na stronie 32). To, co prezentuje Die Hard Trilogy 2, nie wystarczy w dzisiejszych czasach. To zakrawa na kpinę!

Niestety, nie możemy też liczyć na ucztę dla uszu – dźwięk trzyma równy poziom z grafiką. Tylko główny bohater co pewien czas rzuca cyniczny komentarz.

WERDYKT

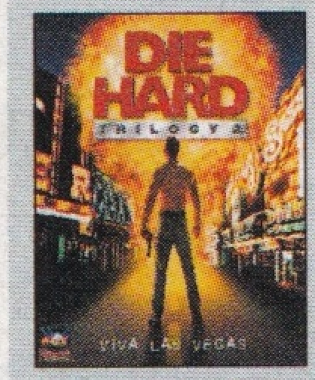
Redaktorzy **GIER** wielokrotnie spotykali się z podobnymi wypadkami. Gdy pierwsza gra się spodoba, producent szybciutko przygotowuje część drugą. A jeżeli można przy okazji zarobić na jakimś znanym nazwisku czy temacie, tym lepiej. Dziwne w tym wszystkim są dwie rzeczy. Gra jest fatalnie niedopracowana, mimo że pojawiła się ponad trzy lata po pierwszej części. Szkoda, że znana z niezłych produkcji firma Fox Entertainment pozwoliła sobie na wyprodukowanie zakalca. **GRY** ostrzegają: Die Hard Trilogy 2 wiele obiecuje, ale niewiele daje.



Niby taki sam, ale nie ten sam. Brudnawy podkoszulek, umięśnione ręce... Bohater gry przypomina Bruce'a Willisa, ale niestety nim nie jest

PLATFORMA TESTOWA: PlayStation

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Die Hard Trilogy 2

Producent:
Fox Interactive / Electronic Arts

Wydawca w Polsce:
IPS Computer Group / IM Group

PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na **PC Win 95/98**	jest
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych



	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**mierna**	**2,00**
		Gra zupełnie bezwartościowa, jednak pokryta grubą warstwą blichtru: Szklana pułapka, Bruce Willis... niestety wielka katastrofa	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**2,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.ipscg.com.pl	2
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	3,4%	celująca	6
Podręcznik użytkownika	3%	dobry	4
Język podręcznika	3%	polski	6
DŹWIĘK	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
OBRAZ	**10,8%**	**zwężony obraz**	**5,00**
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	dżojpad i gałka analogowa	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**3,00**
Jakość grafiki	2%	mierna	2
Dźwięk i muzyka	2%	dostateczna	3
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy w grze wieloosobowej	0%	brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**		**3,32**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dostateczna**	**3,32**
CENA/JAKOŚĆ		**niedostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		**199 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		**195 zł** Ultima, Warszawa, tel. (022) 6247816	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		199,00 / 3,32 = 59,90 = niedostateczna	

STEROWANIE





Etapy przygodowe
- **R2 –** wyciągnięcie granatu
- **L2 –** wyciągnięcie broni
- **L1 –** krok w lewo
- **R1 –** krok w prawo
- **Select –** w tył zwrot
- ✕ – strzał
- ■ – użycie przedmiotu
- ● – rzut granatem
- ▲ – rozglądanie się (widok z oczu bohatera)
- **gałka –** poruszanie się

Etapy symulacyjne
- **L1 –** podnoszenie kamery
- **R1 –** dopalacz
- **L2 –** opuszczanie kamery
- **R2 –** widok do tyłu
- ✕ – gaz
- ■ – hamulec
- ● – hamulec ręczny
- ▲ – jazda do tyłu

Etapy zręcznościowe
- **L1 –** przyspieszenie celownika
- **R1 –** przeładowanie broni
- **R2 –** wybór broni
- ✕ – strzał
- ● – rzut granatem
- ▲ – centrowanie celownika
- **gałka –** sterowanie celownikiem

STEROWANIE



Etapy przygodowe
- ← – obrót w lewo
- → – obrót w prawo
- ↑ – krok do przodu
- ↓ – krok do tyłu
- ctrl – strzał
- alt – otwarcie drzwi lub wciśnięcie przycisku
- Q – krok w lewo
- W – krok w prawo
- S – zmiana broni

Etapy symulacyjne
- ← → ↑ ↓ – kierowanie samochodem
- Spacja – dopalacz
- X – bieg wsteczny

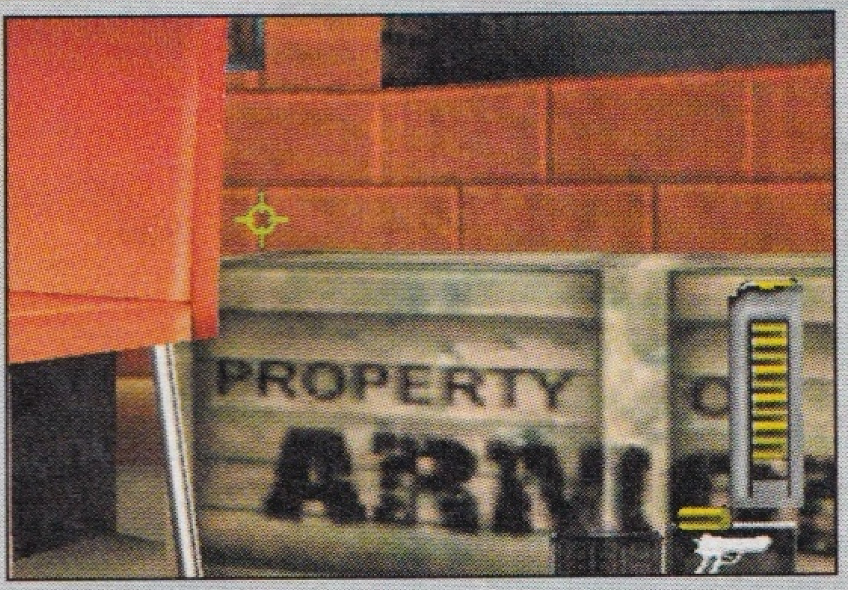
Etapy zręcznościowe
- lewy przycisk – strzał
- prawy przycisk – przeładowanie broni



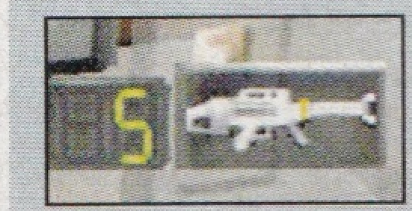
DETALE



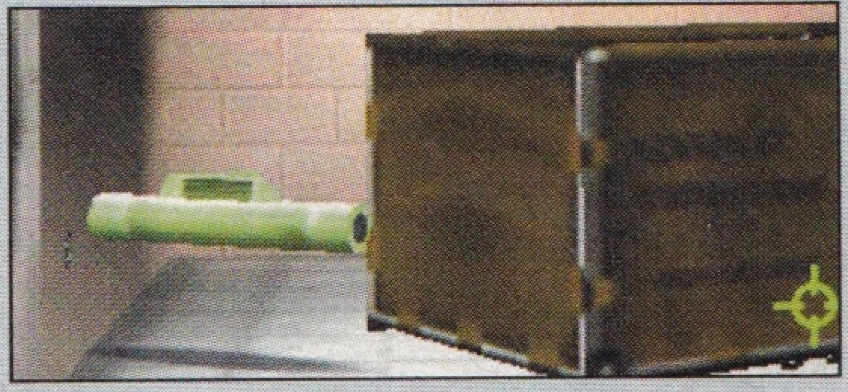
Pistolet ma nieograniczoną liczbę amunicji, ale ograniczoną skuteczność. Lepiej szybko uzbroić się w większy kaliber



W trybie zręcznościowym w takich skrzyniach znajdujemy dodatkową broń. Pojawiają się na krótko, więc musimy wykazać się refleksem



Zapas amunicji pokazywany jest tuż obok wizerunku broni. Ten taser (broń elektryczna) ma jeszcze pięć ładunków



Bazooka to bardzo potężna broń, ale strzelić można z niej tylko raz. Pomyślmy więc przed użyciem



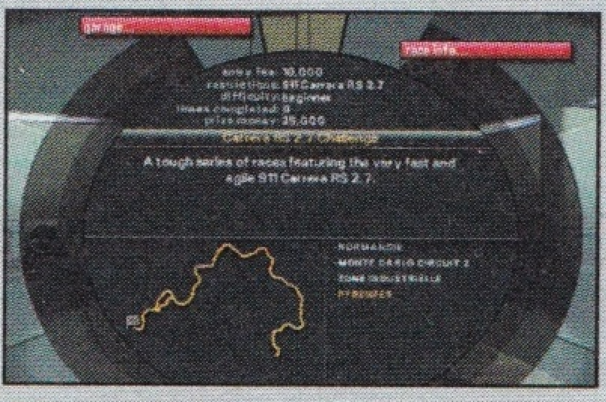
W trybie samochodowym bonusy zaznaczane są w ten sposób. Aby je zebrać, wystarczy na nie najechać. Na obrazku butelka nitro dopalacza

Need for Porsche 2000

PRZEBIEG GRY



1 Porsche 911 Turbo z 1994 roku – synteza piękna i szybkości. Przegrać, jadąc takim wozem, to hańba



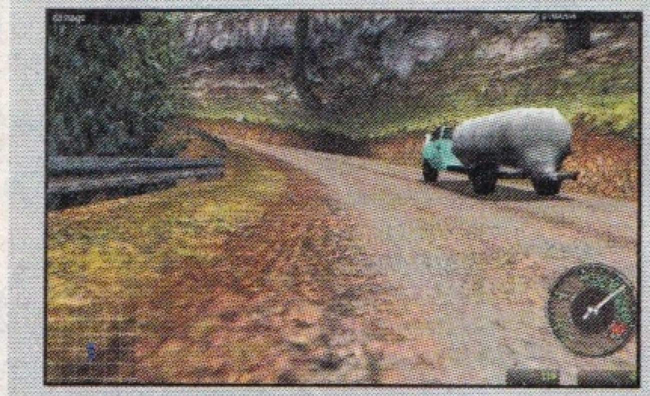
2 Trasy w grze są wyjątkowo kręte. Zanim pomyślimy o poważnym ściganiu, powinniśmy je dobrze poznać



3 Widok zza deski rozdzielczej najlepiej oddaje wrażenia z jazdy. Można się nawet rozglądać na boki!



4 Oczywiście każdy samochód ma inne wnętrze. Za szybą widzimy tartak w Schwarzwaldzie, w Niemczech



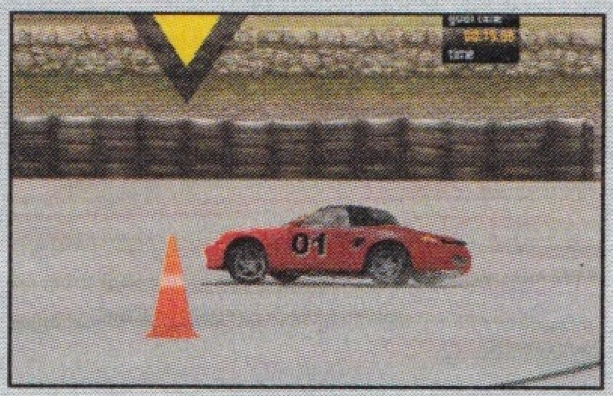
5 Widok z kamery na przednim zderzaku. Patrząc z tej perspektywy, najlepiej czujemy szaleńczą prędkość



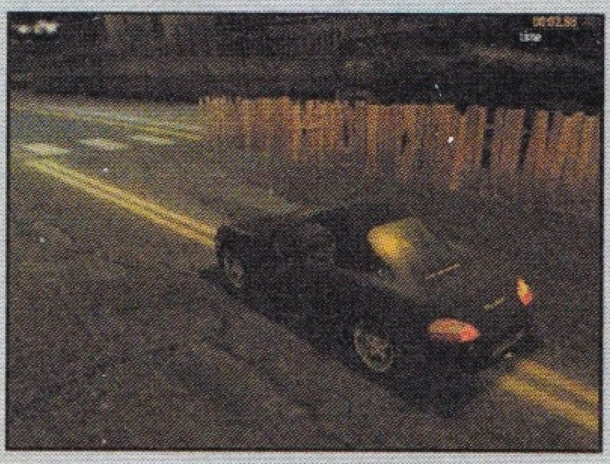
6 Początkujący kierowcy wolą korzystać z kamery umieszczonej za wozem. Widok ładny, ale niepraktyczny



7 Oglądając powtórki przejechanych wyścigów powinniśmy dokładnie przeanalizować popełnione błędy



8 Hamulec ręczny naszym przyjacielem jest! Używając go, wykonujemy ostre skręty i szaleńcze obroty



9 Wytężając wzrok, na powtórce możemy zauważyć zegary na desce rozdzielczej. Widać nawet poruszające się wskazówki!



10 Parametry trasy konfigurujemy według własnego uznania. Ustawiamy nie tylko kierunek jazdy, ale nawet natężenie ruchu ulicznego



¹Ang. Chętka na pęd. Wymowa: niid for spiid porsz

fot. Werk

Gra wyścigowa na PC i PlayStation | Szaleńcze wyścigi najnowszych modeli Porsche. Czy fanatyk szybkości może sobie wyobrazić coś wspanialszego?

TREŚĆ GRY

Czerwone Carrera wypada zza zakrętu, gnając dwieście na godzinę. Tuż za nią pędzi policyjne 911. Carrera wyprzedza w pełnym pędzie dwa samochody i znika między ciężarówką a autobusem. Z tyłu słychać huk giętej blachy i pękających szyb. Policjant najwyraźniej był gorszym kierowcą. Carrera z piskiem opon bierze zakręt na ręcznym hamulcu, mija o włos latarnię i przyspieszając, znika we mgle.

Któż nie marzył o tym, aby zostać królem szos? Niestety, ceny samochodów Porsche zamykają przeciętnym zjadaczom chleba drogę do takich zabaw. Chyba że włączymy najnowszą część gry Need for Speed o wiele mówiącym podtytule Porsche 2000. Błyszczące nowiutkim lakierem sportowe wózki czekają w niej na odważnych kierowców!

Opanowanie tajników wariackiej jazdy nie jest łatwe. Im potężniejsze auto, tym większych umiejętności wymaga od kierowcy. Dlatego grę najlepiej zacząć od trybu Factory driver (po polsku kierowca testowy). Mamy w nim przed sobą kilkadziesiąt zadań o rosnącym stopniu trudności. Jest to doskonała wprawka przed esencją gry – trybem Evolution (po polsku rozwój). Za 11 tysięcy dolarów kupujemy prosty samochód i startując w różnych wyścigach, staramy się pomnożyć tę sumę.

Rozgrywka w Porsche 2000 jest urozmaicona. Są zarówno zwyczajne, rozrywkowe wyścigi, jak i wymagająca uwagi dłubanina przy tuningu auta.

INSTALACJA

Po włożeniu płyty do napędu CD automatycznie uruchamiany jest program instalacyjny. Oprócz zwyczajowych opcji (jak na przykład pomoc techniczna) mamy możliwość obejrzenia reklamy nowego filmu z Nicholasem Cage'em – Gone in 60 seconds (po polsku Zniknąć w minutę). Nie ma niestety możliwości wybrania instalacji częściowej – gra zajmuje na twardym dysku aż 520 MB. Program potrafi za to automatycznie wykryć w naszym komputerze akcelerator.

TECHNIKALIA

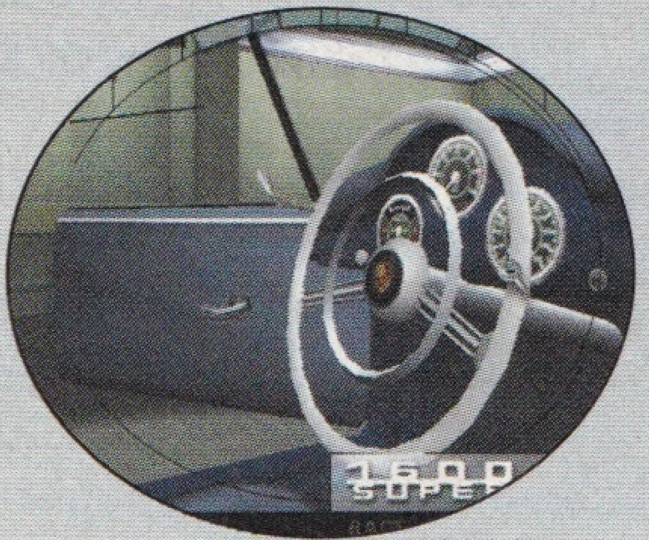
Grafika gry zachwyca szczegółowością, dopracowaniem i pięknem. Można podziwiać zarówno malownicze krajobrazy, jak i wyjątkowo dobrze przedstawione samochody. Trójwymiarowe modele pojazdów wykonane są z wyjątkową starannością. W lśniących karoseriach odbijają się światła, a po wypadku widać,



Model 911 Targa różni się od pozostałych metalowym wspornikiem w dachu. 911-stki są lekkie i szybkie, a do tego łatwe w prowadzeniu

speed

DETALE



Przed wyścigiem oglądamy samochód nie tylko z zewnątrz, ale też od środka



W trybie rozwoju tanio kupujemy używany samochód. Od razu widać, że ten nie jest w najlepszym stanie



Porsche 550A Spyder, choć stary, spokojnie wyciąga 200 kilometrów na godzinę. Ten model jest do wygrania w wyścigu ulicami Monte Carlo



Na szutrowej nawierzchni łatwo wpaść w poślizg. Pamiętajmy, że inaczej jeździ się po asfalcie, a inaczej po trawie czy ziemi

która część uległa zniszczeniu lub uszkodzeniu.

Starannie wymodelowano nie tylko szosy, ale całe otaczające je krajobrazy. Nietrudno rozpoznać akcenty charakterystyczne dla kraju, w którym akurat rozgrywa się wyścig. Przemykamy na przykład wąskimi uliczkami miasteczka na Lazurowym Wybrzeżu lub przez wioskę ukrytą w lasach Schwarzwaldu.

Oprawa dźwiękowa gry jest na najwyższym poziomie. Każdy samochód wydaje specyficzne dla danego modelu odgłosy, słychać gwizd turbosprężarki, a nawet szum wiatru w uszach, gdy jedziemy kabrioletem. Do tego przygrywa nam cały czas muzyka, idealnie pasująca do wariackiej jazdy.

Producent twierdzi, że wszystkie modele samochodów w grze zostały przetestowane przez konstruktorów prawdziwych aut. Zapewniają oni, że zachowanie komputerowych wozów jest bliskie rzeczywistości. Można narzekać na podsterowność przy dużych szybkościach, ale taka jest uroda samochodów Porsche.

Najlepiej grać w Porsche 2000, używając dobrej, a więc drogiej kierownicy wyposażonej w Force Feedback (system wstrząsowo-siłowy – kierownica szarpie gdy jedziemy po wybojach).

Przepych graficzny ma swoją cenę. Need for Speed wymaga szybkiego komputera. Nawet na mocnych zestawach zdarzają się potknięcia grafiki, a na słabszych trzeba rezygnować z niektórych opcji, co znacznie pogarsza wygląd gry. Na szczęście program umożliwia ingerencję w ustawienia, więc możemy eksperymentować.

WERDYKT

Need for Speed: Porsche 2000 łączy niesamowitą grywalność, doskonałą oprawę graficzną i dźwiękową oraz niekłamaną urodę samochodów Porsche. Brruuum!

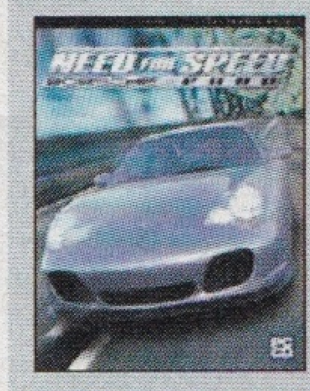
STEROWANIE



- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- ↑ – przyspieszanie
- ↓ – hamowanie
- C – zmiana kamery
- Spacja – hamulec ręczny
- A – wyższy bieg
- Z – niższy bieg
- R – ustawienie samochodu na trasie
- B – spoglądanie do tyłu

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Need for Speed: Porsche 2000

Producent: **Electronic Arts**

Wydawca w Polsce: IPS Computer Group / IM Group

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

wersja na PlayStation	jest
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
NEED FOR SPEED PORSCHE		Ta gra jest niczym nowy model Porsche: piękna, szybka i godna pożądania. Niestety, jest droga – wymaga – mocnego komputera	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**2,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.ipscg.com.pl	2
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,30**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (520 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (450 kB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	tak	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,56**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	skokowy • niegrywalny	2
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • skokowy	2
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,25**
Sterowanie	2%	klawiatura, mysz, dżojstik, kierownica	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	pomiędzy wyścigami	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celująca	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze / w sieci)	0%	jeden / osiem	
Ocena częściowa	**100%**		**4,89**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**4,89**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**109 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**99 zł** Media Markt, Czeladź, tel. (032) 7639999	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	109 / 4,89 = 22,27 = dobra	



Age of Wonders

Strategiczna gra turowa na PC | Nie ma ludzi niezastąpionych? W tej grze są. Gdy tylko zginie władca, jego państwo od razu przestaje istnieć Ściągawka na stronie 68

TREŚĆ GRY

W Age of Wonders przemierzamy świat fantasy. Dowodząc niewielkim oddziałem, podbijamy krainy zamieszkane przez 12 ras istot. Świat gry pełen jest zamków, farm, kopalń, warsztatów. Wszystko to może pracować dla nas i przynosić pieniądze na utrzymanie armii oraz trenowanie nowych oddziałów. Poza tym napotykamy między innymi ruiny kryjące magiczne przedmioty, jaskinie będące bramami do podziemnego świata, magiczne źródełka uzdrawiające oddziały i portale przenoszące wojska w odległe miejsca.

Główną postacią jest prowadzony przez nas bohater. Gdy zginie, gra się kończy. Dlatego atakując i poznając otoczenie, cały czas musimy dbać o bezpieczeństwo rycerza. Ma on unikalną zdolność ułatwiającą przeżycie – potrafi zdobywać doświadczenie.

Najważniejszą umiejętnością w grze jest magia. Bohater poznaje ponad 100 czarów z sześciu sfer magii. Możemy uczynić go wszechstronnym, wybierając trzy sfery bądź skoncentrować się na jednej. W tym drugim wypadku bohater nauczy się mniejszej liczby czarów, ale będą one silniejsze.

Ważnym elementem świata Age of Wonders jest dyplomacja. Żyje w nim wiele różnych ras, musimy więc uważać na stosunki z ich przedstawicielami. Liczmy się z tym, że poprawiając stosunki z jedną rasą, narażamy na szwank układy z innymi.

Rasy dysponują oddziałami o różnych umiejętnościach: na przykład batalion jaszczurów potrafi pływać, podczas gdy krasnoludom niestraszne są nawet wysokie góry.

Gdy zdobyty zamek pozostaje w rękach wrogiej rasy, musimy albo go zasiedlić przyjaznymi nam osadnikami (trwa to od trzech do pięciu tur), albo trzymać w nim silny garnizon. W przeciwnym razie dojdzie do powstania i stracimy zamek. Choć wachlarz działań dyplomatycznych jest szeroki, brakuje tak prostej opcji, jak nakazanie obcym wojskom opuszczenia okolic własnych zamków. Nie jest też karane wiarołomstwo w polityce.

Dyplomacja opóźnia wybuch wojny, ale mu nie zapobiega. Starcia w Age of Wonders rozgrywamy automatycznie lub samodzielnie, przenosząc się na specjalną mapę bitewną. W pierwszym wypadku komputer nie dopuszcza czynnika losowego. W drugim trzeba nieco treningu i znajomości specyfiki oddziałów, by osiągnąć efekt lepszy niż przy rozstrzygnięciu automatycznym. Ciekawostką jest fakt, iż w bitwie biorą udział nie tylko jednostki atakujące się, ale także te stojące akurat w pobliżu. Czasem rozgrywamy więc bitwy z udziałem 42 oddziałów!

INSTALACJA

Po włożeniu płyty z grą do napędu CD program uruchamia się automatycznie. Do nas należy podanie folderu, w którym ma być zainstalowana gra.

TECHNIKALIA

Oprawa graficzna programu jest nieciekawa. Małe obiekty i oddziały utrudniają obsługę gry. Zarządzanie miastami poprawiono dopiero w łatce o numerze 3.16 (znajduje się na płycie **GIER**). Statystyki porównujące nasze państwo z przeciwnikami widzimy dopiero po kapitulacji.

Ładna, lecz krótka ścieżka dźwiękowa po dłuższym graniu nuży. Z zalet gry można wymienić sprawnie działający system automatycznego wyboru najszybszej drogi do wskazanego punktu oraz możliwość tworzenia listy oddziałów, które będą kolejno szkolone w wybranym zamku.

Gra ma przejrzyste menu, z wyjątkiem opcji dyplomacji. Kłopotliwe w obsłudze jest także menu przechodzenia do następnej kampanii. Brak w nim podpowiedzi, jakie własności mają przedmioty zdobyte w poprzednich misjach.

WERDYKT

Age of Wonders to zbiór pomysłów zaczerpniętych z różnych turowych gier strategicznych. Wiele zostało rozwiniętych. Do zalet gry należą między innymi: prosty model ekonomii, oryginalny system bitewny, potężna dawka magii i ciekawie rozwiązana dyplomacja. Kampanie są tylko dwie, ale rekompensuje to dołączony generator misji i edytor scenariuszy. Stratedzy lubiący klimat fantasy i elementy gier fabularnych mogą sięgnąć po tę grę bez obaw. ■

PRZEBIEG GRY



1 Od pucybuta do milionera! Imperium zaczynamy budować, kierując jednym bohaterem, którego nie wolno nam stracić



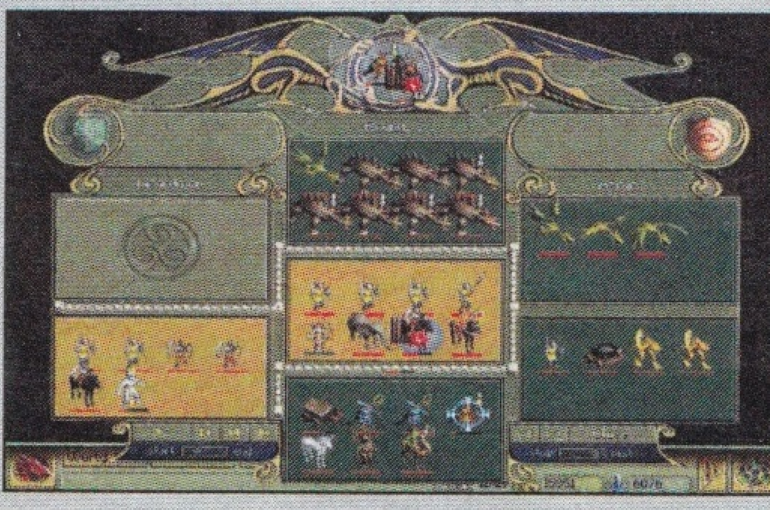
2 Miasto dostarcza złota oraz oddziałów zbrojnych. Im większe miasto, tym większe są nasze przychody i lepsze wojska. Trenowanie oddziałów planujemy na kilka kolejek naprzód



3 Miasta stanowią tylko jedno ze źródeł dochodów. Złoto płynie też z zajętych przez nas kopalń, farm i warsztatów. Złoto potrzebne jest nie tylko do produkcji armii, ale też jej utrzymania



4 Stykając się z różnymi narodami, nawiązujemy stosunki dyplomatyczne. Każda zmiana relacji z jedną nacją wpływa także na stosunki z innymi państwami



5 Bitwa rozgrywana automatycznie jest mało widowiskowa, ale szybka



6 Podczas bitew rozgrywanych na dużych mapach wykazujemy się umiejętnością dowodzenia. Do dyspozycji są oddziały latające, pływające i naziemne; strzelające, walczące wręcz i rzucające czary

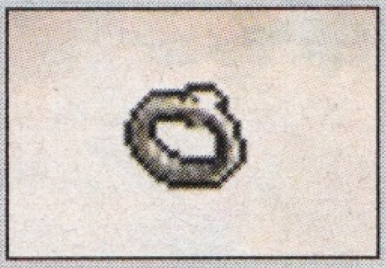
STEROWANIE



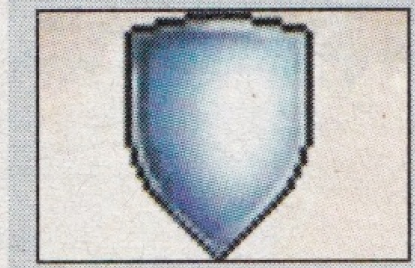
Złoty kindżał: +2 do ataku, +1 do obrażeń; dodatkowy atak



Pierścień prawdy: widzimy prawdziwą siłę armii wroga



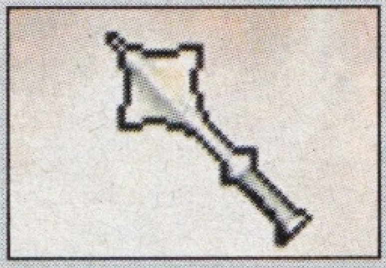
Pierścień niewidzialności – bohater znika



Magiczna tarcza: +1 do obrony i odporności na magię



Zbroja smoka: odporność na ogień, +1 do obrony



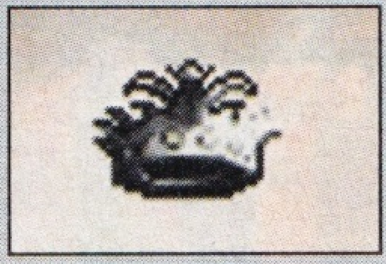
Święta buława: +1 do ataku, obrony i obrażeń



Pierścień mocy: +1 do ataku, obrony i obrażeń



Magiczna tarcza: +1 do obrony i odporności na czary



Korona królów: daje cechę Przywództwo



Bohater nosi przy sobie wiele przedmiotów zwiększających jego odporność na czary, siłę, punkty życia. Nie wszystkich udaje się użyć w tej samej chwili. Zbędne przedmioty trzyma w sakwie lub przekazuje innym naszym bohaterom

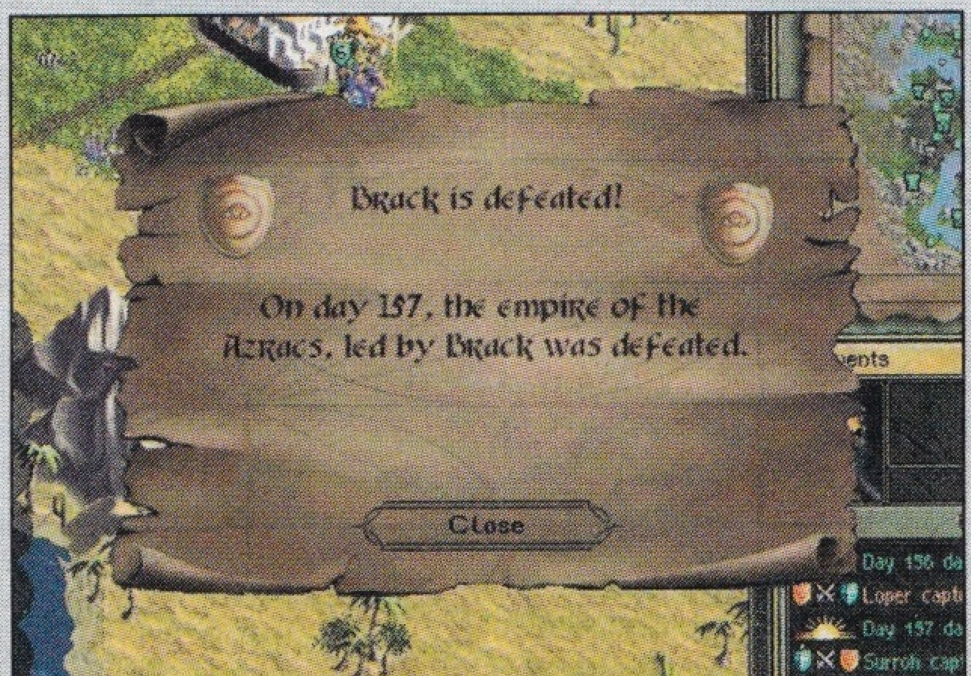
STEROWANIE

Lewy przycisk myszy służy do wybierania oddziału i wskazywania mu celu marszu

Prawym przyciskiem myszy odwołujemy wybór oddziału



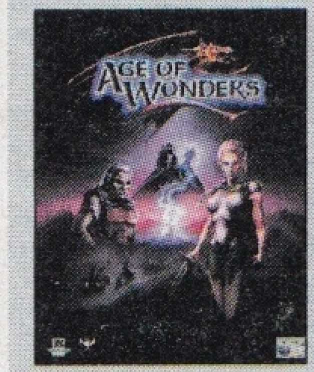
7 Ruiny kryją zaczarowaną broń, której często bronią silne oddziały strażników. Ich wnętrze odkrywamy tak samo jak mapę główną



8 Wrogi bohater został pokonany, a jego państwo przestało istnieć. Zostanie to odnotowane pod stosowną datą w kronikach świata Age of Wonders

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Age of Wonders

Producent: **Gathering of Developers**

Wydawca w Polsce: Play it!

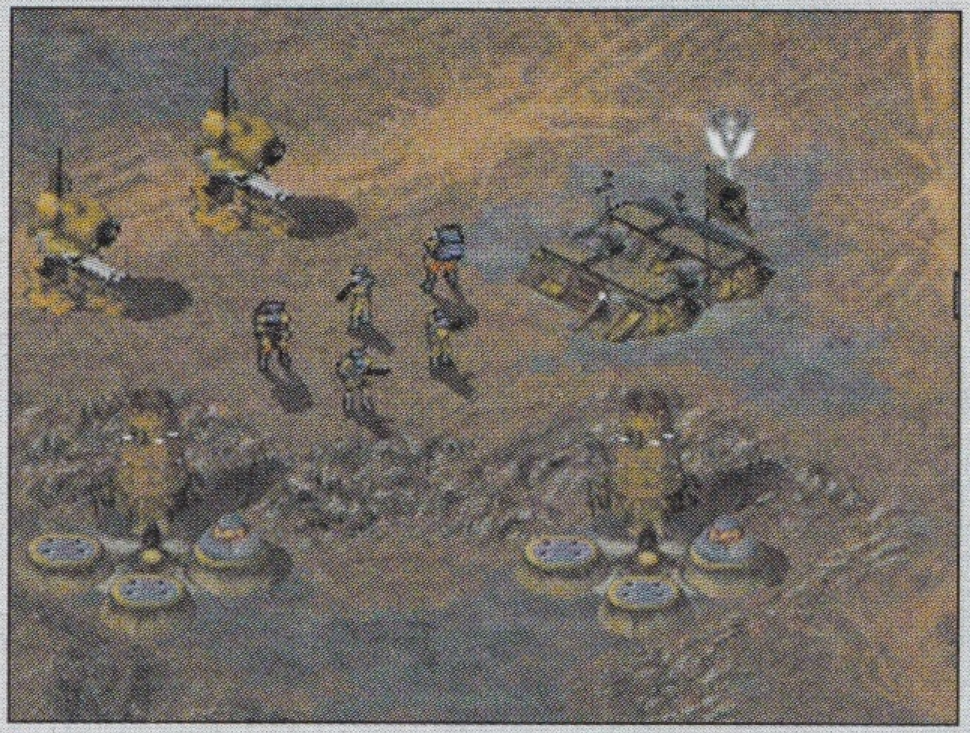
PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

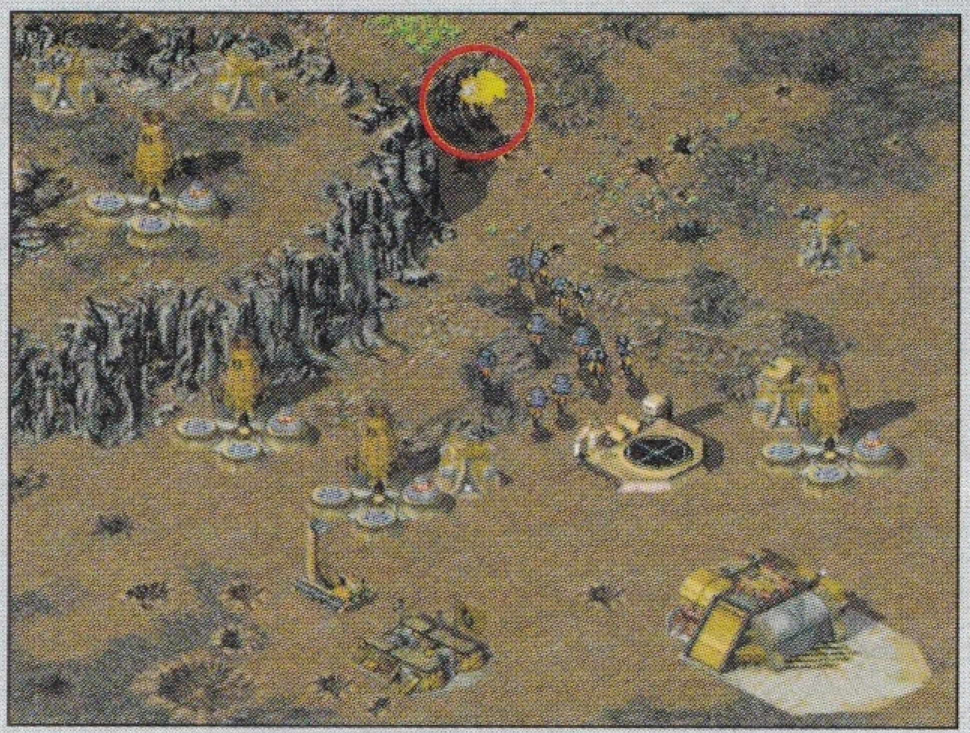
	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Ciekawa gra strategiczna, pełna klimatów fantasy, smoków, bohaterów i zamków. Nie szkodzi, że mało oryginalna	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(033) 8118729	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**dostateczna**	**3,34**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	brak	1
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	nie	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	klawiatura, mysz	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dostateczna**	**2,67**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze / w sieci)	0%	12 / 12	
Ocena częściowa	**100%**		**4,11**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,11**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**159 złotych**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**124 zł** FisCom, Bystrzyca, tel. (074) 8111004
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 / 4,11 = 38,69 = dostateczna

PRZEBIEG GRY



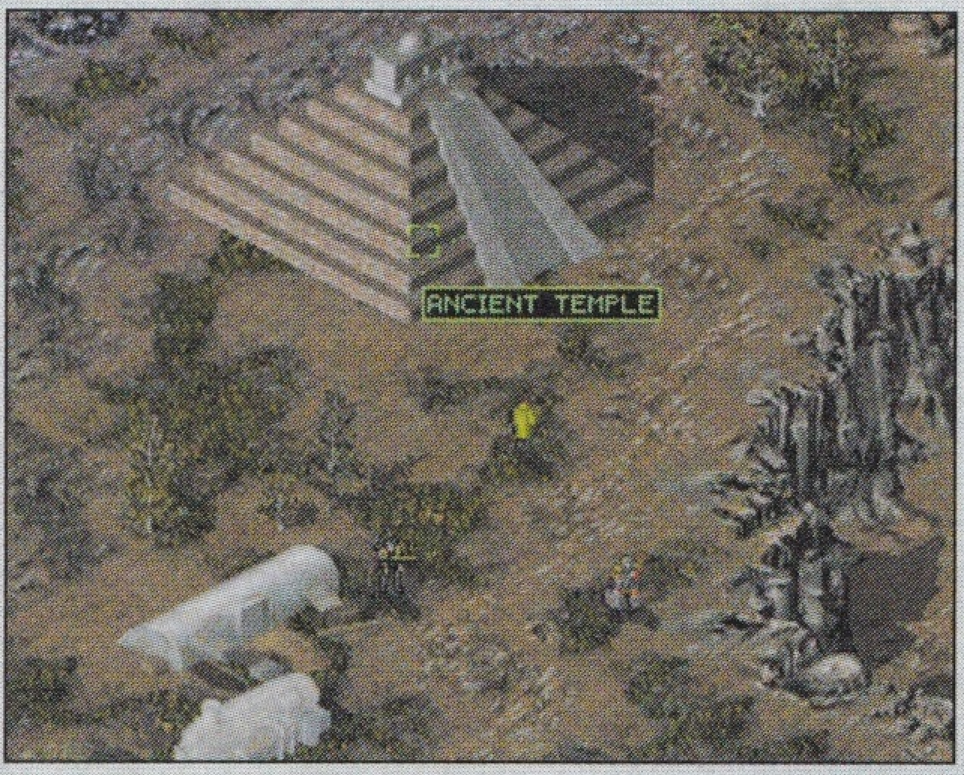
1 Początki zawsze są trudne. Zaczynamy z kilkoma budynkami i jednostkami. Resztę trzeba samemu zbudować za pieniądze zarobione na wydobyciu tyberium



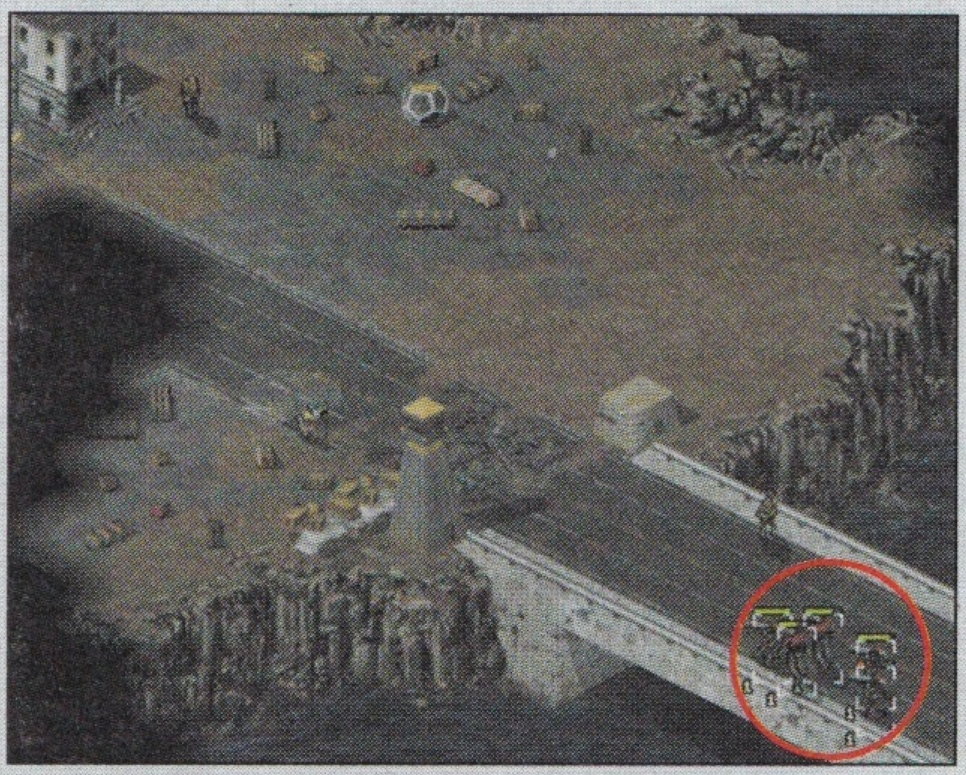
2 Baza jest wciąż atakowana (patrz kółko). Dlatego niezbędne są porządne instalacje obronne. Nie zapominajmy jednak o przygotowaniach do ofensywy



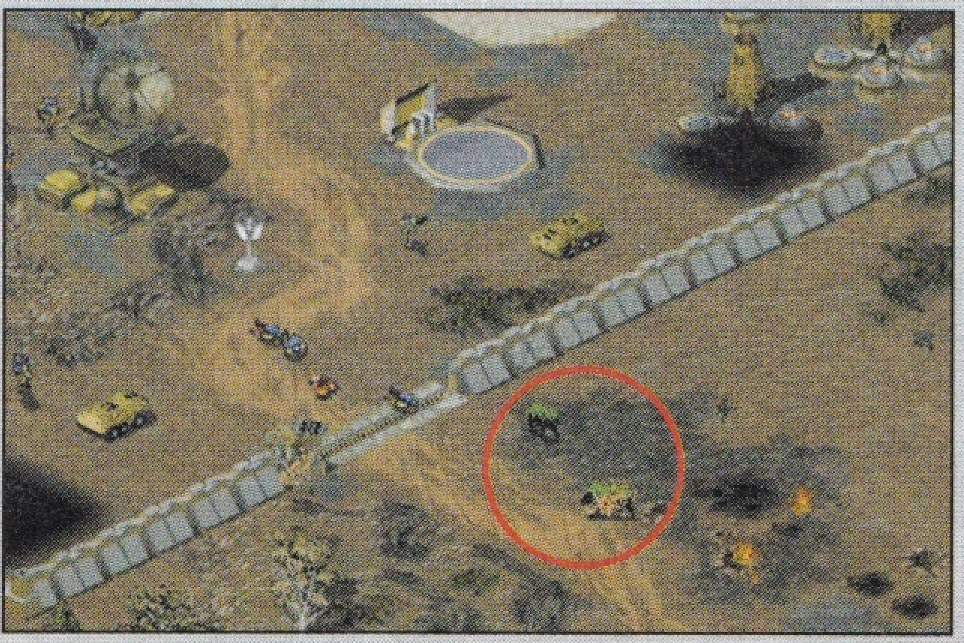
3 Po zdobyciu przez GDI CABAL-a, komputera NOD-u, misja się kończy. W prawym górnym rogu widzimy okno radaru z zaznaczonymi wszystkimi jednostkami. Cztery ikony poniżej służą do naprawiania budynków ❶, spieniężania ich ❷, odcinania zasilania ❸ oraz wyznaczania tras przemarszu jednostek ❹



4 W jednej z misji naszym celem jest wprowadzenie archeologa do starożytnej świątyni. Obecnie służy ona oszalałym wyznawcom tyberium jako miejsce kultu



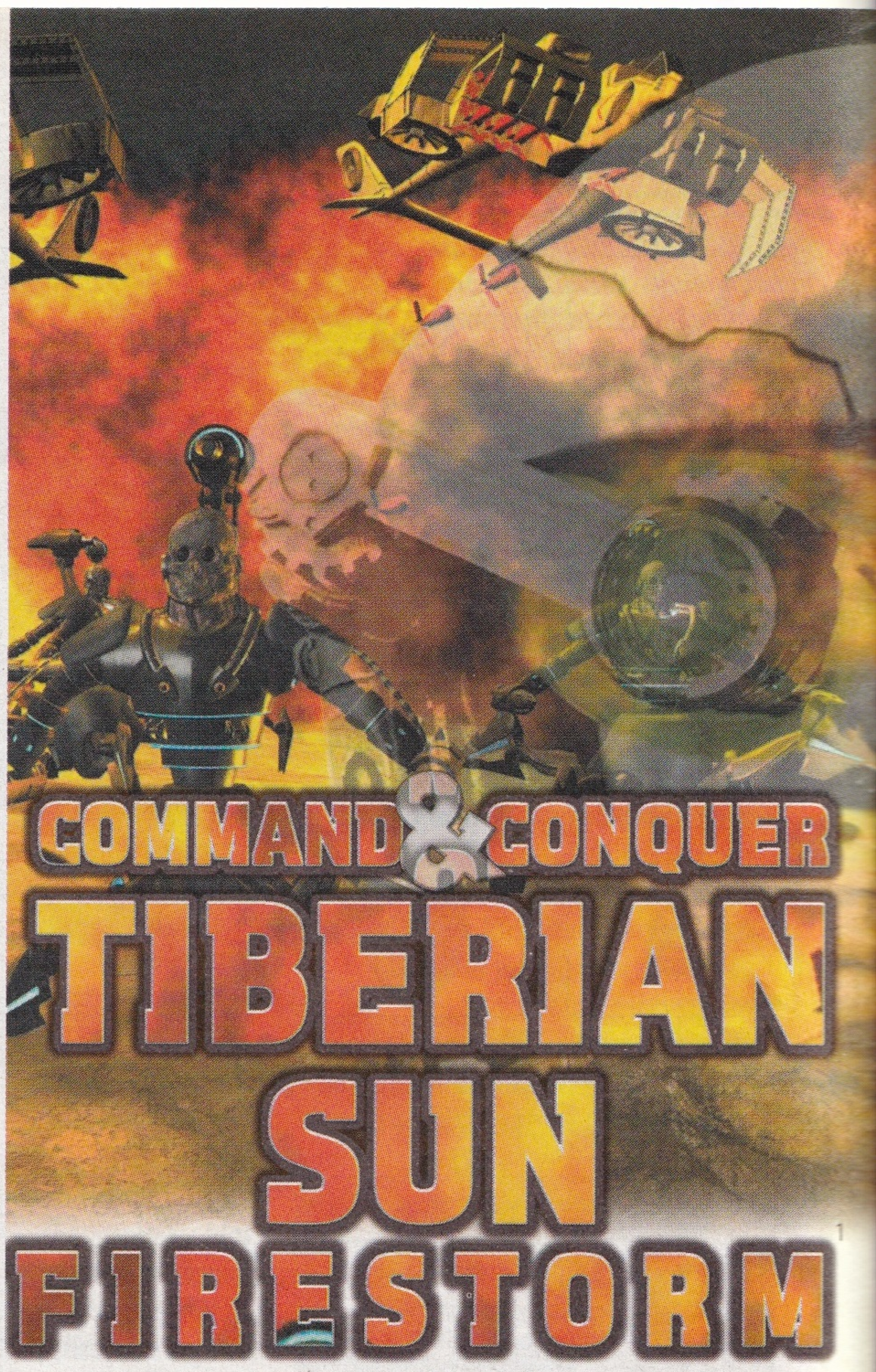
5 W innej misji na czele małego oddzialiku szturmowego (w kółku) musimy odzyskać cenne części komputerowe. Zadanie nie jest łatwe – nie możemy liczyć na wsparcie



6 W tej misji musimy przetrwać wściekłe ataki tyberyjskich potworów (zaznaczone kółkiem). Niedługo nadciągną też żołnierze wroga



7 Do Firestorma przygotowano ponad 30 minut przerywników filmowych, dzięki którym misje łączą się w spójną fabularną całość



ang. Dowodzenie i podbój: Tyberyjskie słońce – Ogniowa burza. Wymowa: komend end konkier tajbirian san fajersztorm

Gra strategiczna na PC | Organizacje NOD i GDI znów zwierają się w śmiertelnym boju o losy świata

TREŚĆ GRY

Command & Conquer to znana seria gier strategicznych czasu rzeczywistego, czyli takich, w których bez przerwy obserwujemy rozwój sytuacji na polu bitwy i musimy szybko reagować na jej zmiany. Firestorm jest natomiast jedynym wydanym przez producenta dodatkiem do gry Command & Conquer: Tiberian Sun.

Fabuła gier z serii C&C osadzona jest w niedalekiej przyszłości. Pochodząca z kosmosu substancja tyberium rozprzestrzenia się po powierzchni Ziemi. Pod jej wpływem następują mutacje ludzi, roślin i zwierząt. Porządek świata zostaje zachwiany. Na jego straży staje utworzona przez ONZ organizacja GDI – Global Defense Initiative (po polsku: Inicjatywa Obrony Globalnej). Jej przeciwnikiem jest Bractwo NOD – tajemnicze i potężne ugrupowanie terrorystyczne, które korzysta z rosnącego chaosu i stara się go pogłębić.

W grze Tiberian Sun organizacja GDI udaremniła plan przywódcy NOD-u, Kane'a, polegający na rozprzestrzenieniu tyberium po całej Ziemi. Kane zginął, jednak walka się nie skończyła. Jej ciąg dalszy następuje w dodatku Firestorm. Wydarzenia składające się na fabułę gry osnute są wokół dwóch kampanii (po dziewięć

STEROWANIE



- Lewy przycisk myszy – wybór jednostek, wydawanie poleceń
- Prawy przycisk myszy – rezygnacja z wyboru jednostek, cofnięcie rozkazu
- [esc] – przejście do menu
- [B] – następna jednostka
- [N] – poprzednia jednostka
- [X] – rozproszenie zaznaczonych jednostek
- [S] – zatrzymanie zaznaczonych jednostek
- [T] – zaznaczenie wszystkich jednostek tego samego typu widocznych na ekranie
- [F] – kamera śledzi zaznaczoną jednostkę
- [V] – przełączenie na zgłoszone wydarzenie
- [W] – wyznaczenie trasy przemarszu
- [H] – przełączenie kamery na bazę
- [E] – zaznaczenie wszystkich widocznych jednostek

misji dla każdej ze stron konfliktu). Fabuła obraca się wokół CABAL-a – głównego komputera NOD-u. GDI uruchamia go, aby przetłumaczył napisy na Tacitusie, tajemniczym przedmiocie pochodzącym od Obcych. Ma on pomóc opanować plagę tyberium. Komputer jednak buntuje się i przystępuje do realizacji szatańskiego planu Kane'a. GDI musi go powstrzymać.

NOD cierpi wskutek wewnętrznych podziałów. Gdy Slavik, jeden z liderów organizacji, ponownie włącza superkomputer, maszyna przejmuje kontrolę nad sytuacją i zaczyna wydawać nam rozkazy. Szybko okazuje się, że CABAL jest zbyt szalony nawet dla terrorystów.

W Firestorm pojawiły się nowe jednostki. Poza tymi opisanymi w ramce Detale mamy jeszcze następujące:

- ruchoma fabryka wojenna GDI i Pięść NOD – pojazdy, w których produkujemy jednostki tak, jak w budynku Fabryka wojenna,
- cyborg-rozpruwacz – kreatura strzelająca rakietami o sporym zasięgu i sile rażenia; w piechotę rzuca unieruchamiającą siecią.

Ponadto w grze znajdujemy niespotykane w Tiberian Sun połacie terenu zmutowanego przez tyberium. Zasiedlają go agresywne, wytrzymałe stworzenia: diabły tyberiańskie, włókniaki i trzewiaki.

Mniej więcej połowę nowych misji trzeba wykonać ograniczonymi siłami, bez budowania bazy. Zadania te nie są zbyt trudne, za to ciekawe. W wypadku misji z budowaniem bazy możemy się spodziewać poważnych problemów: ataki przeciwników są znacznie silniejsze niż w łatwiutkim Tiberian Sun.

INSTALACJA

Firestorm jest dodatkiem do Command and Conquer: Tiberian Sun. Potrzebujemy mieć tę grę na naszym dysku twardym. Gdy tak jest, po prostu wkładamy płytkę z Firestormem do czytnika CD-ROM i po krótkiej instalacji przenosimy się na wirtualne pole bitwy. Przy każdym uruchomieniu gry decydujemy, czy chcemy bawić się w Firestorm czy w Tiberian Sun.

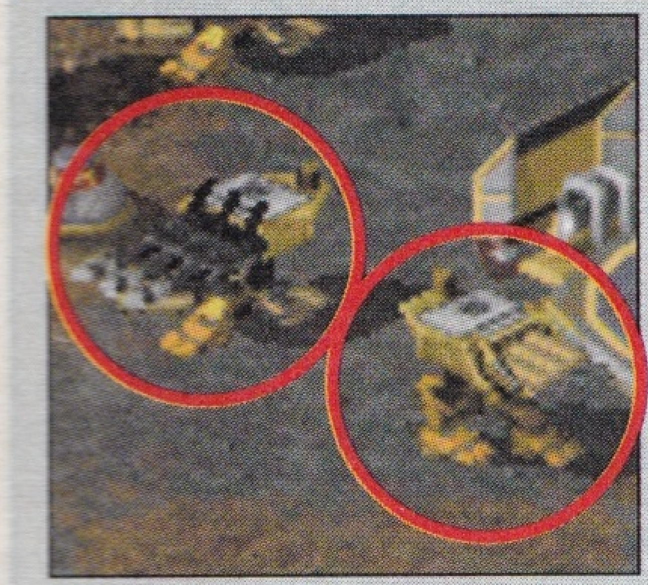
TECHNIKALIA

Gra jest genetycznie obciążona wszystkimi wadami Tiberian Sun. Należą do nich przede wszystkim: słaba grafika i brak nowych pomysłów. Nowe misje, sceny filmowe i jednostki nie są w stanie zamaskować bolesnego faktu, że mamy do czynienia z przestarzałą grą.

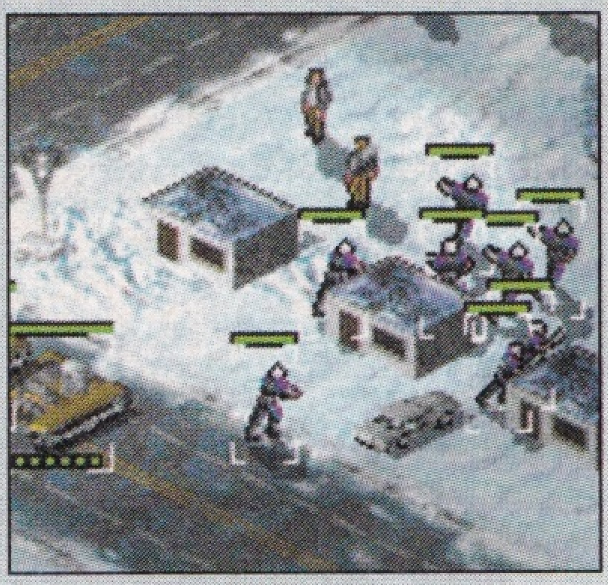
WERDYKT

Firestorm to dobrze zrealizowany dodatek do przeciętnej i przereklamowanej gry. Jest w nim to, co trzeba: intrygująca fabuła, nowe jednostki i ciekawe misje o dobrze dobranym poziomie trudności. Fani Tiberian Sun mogą kupować Firestorm w ciemno. Reszta nie ma powodu.

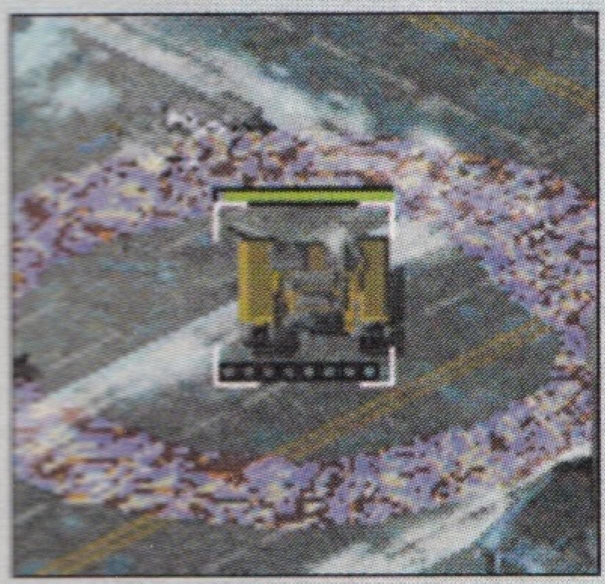
DETALE



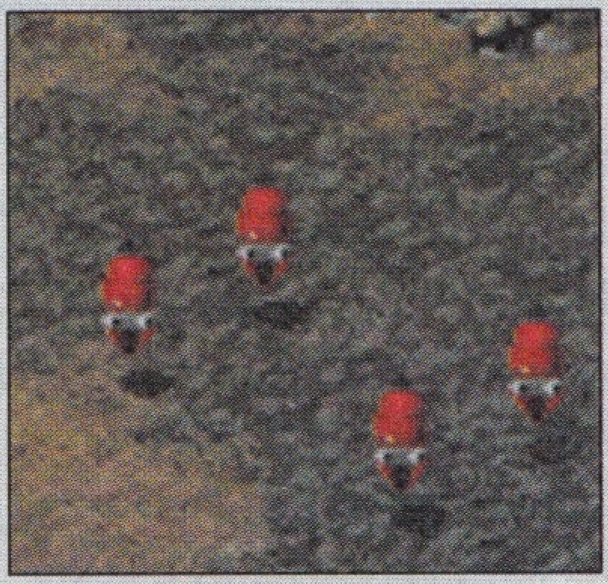
GDI zyskało potężną jednostkę: dalekosiężną artylerię Juggernaut



Oddziały prewencji nie zabijają. Ich zadaniem jest rozpraszanie demonstrantów



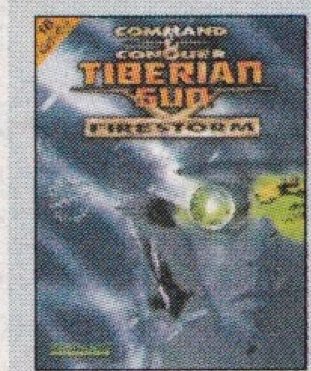
Ruchome działo elektromagnetyczne wysyła sygnał zatrzymujący pojazdy



Czujniki przyssawkowe przyczepiają się do wrogich pojazdów, spowalniając je

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



C&C: Tiberian Sun – Firestorm

PROGRAM PO ANGIELSKU

Producent:
Westwood / Electronic Arts

Wydawca w Polsce:
IPS Computer Group / IM Group

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 18 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Gratka dla miłośników Tiberian Sun: 18 dodatkowych misji, nowe jednostki i ciekawa fabuła. Reszta bez zmian	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**2,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.ipscg.com.pl	2
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,30**
Łatwość instalacji programu	2%	poprawna	4
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (72 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (619 kB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	nie	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	klawiatura, mysz	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,83**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze / w sieci)	0%	jeden / osiem	
Ocena częściowa	**100%**		**4,34**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,34**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 złotych**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**78 zł** Timsoft, Koszalin, tel. (094) 3461156
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 / 4,34 = 18,20 = bardzo dobra

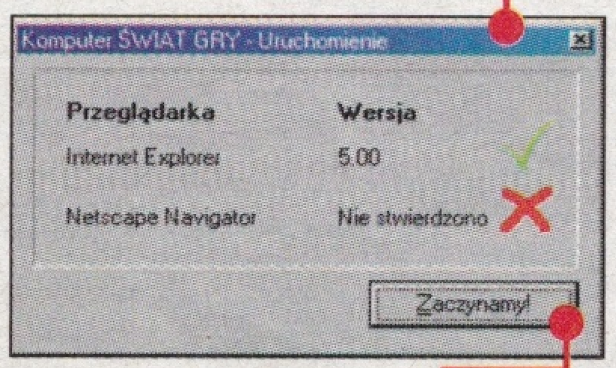


Gra przygodowa na PC – pełna wersja na płycie GIER | Tchórz w ciele księcia ma dużo roboty. Aby odzyskać swoją duszę, musi dostać się do miejsca, w którym większość z nas wolałaby się nie znaleźć – do piekła

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy grę

1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę załączoną do tego numeru **GIER**. Program uruchamia się automatycznie. Na ekranie wyświetlane jest okienko powitalne ●.



Klikamy na przycisk ●.

2 Jeśli program płyty nie startuje samoczynnie, musimy uruchomić go ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na [Mój komputer], a następnie na ikonę:



Podwójnie klikamy teraz na ikonę:



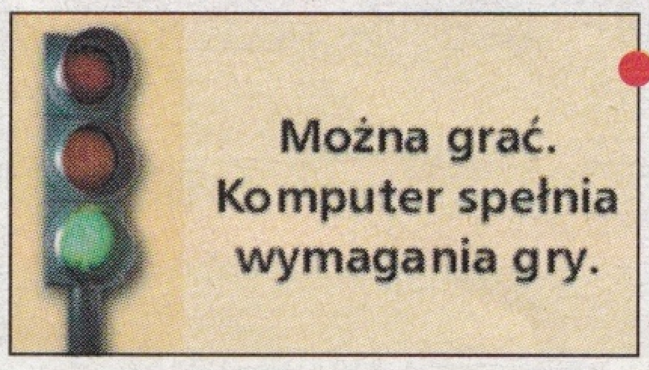
Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się już w napędzie, nie trzeba jej wyjmować i wkładać ponownie. Wystarczy kliknąć na jej ikonę prawym przyciskiem myszy i wybrać [Autoodtwarzanie].



3 W menu głównym płyty klikamy na przycisk [Gra w pełnej wersji]. Pojawia się opis gry Książę i Tchórz ●.



4 Przetestujmy nasz komputer, by sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. W tym celu klikamy na przycisk [Przetestuj]. Na pytanie, czy uruchomić program testujący, odpowiadamy twierdząco, klikając na przycisk [Uruchom].



Po chwili pojawiają się wyniki testu. Okno ● sygnalizuje, że możemy grać. Lampka czerwona oznacza, że komputer jest za słaby. Lampka żółta to ostrzeżenie: wszystko da się grać, ale mogą wystąpić problemy z płynnością grafiki.

5 Chcąc poznać szczegółowe wyniki testu, klikamy na przycisk [Szczegóły]. W oknie ●

Szybkość procesora	100 MHz	450 MHz
Ilość pamięci	16 MB	128 MB
System operacyjny	Windows 95/98	Windows 95/98
Wersja DirectX	5.0	7.0
Karta dźwiękowa	OK	OK
Szybkość CD-ROMu	1600 KB/Sek	4823 kB/sek
Miejsce na dysku	101 MB	4.194 MB (C:\)

widzimy wymagane wartości ● oraz parametry naszego komputera ●. Zielone pola oznaczają, że komputer spełnia podane wymagania. Gra zajmuje na dysku 101 MB. Jest konieczne, by w napędzie CD-ROM znajdowała się płyta **GIER**.

6 Wracamy do okna ●, klikając na przycisk [Zamknij].

7 Teraz instalujemy grę. W tym celu klikamy na przycisk [Zainstaluj] u dołu ekranu. Na pytanie, czy uruchomić program instalacyjny, odpowiadamy twierdząco, klikając na przycisk [Uruchom].

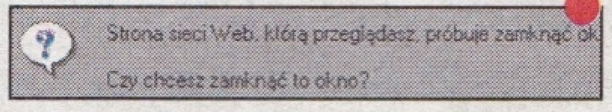
8 W oknie instalacji wybieramy folder, w którym ma się znaleźć gra. Domyślnie jest to [c:\GRYfolder\Ksiaze]. Wybór potwierdzamy, klikając na [Extract]. Zaczyna się kopiowanie gry na nasz dysk.

9 Gdy pojawi się komunikat o pomyślnym zakończeniu instalacji, klikamy na [OK].

10 Chcąc zamknąć program płyty, klikamy na przycisk [Zakończ] w prawym górnym rogu ekranu. Pojawia się niewielkie okno:

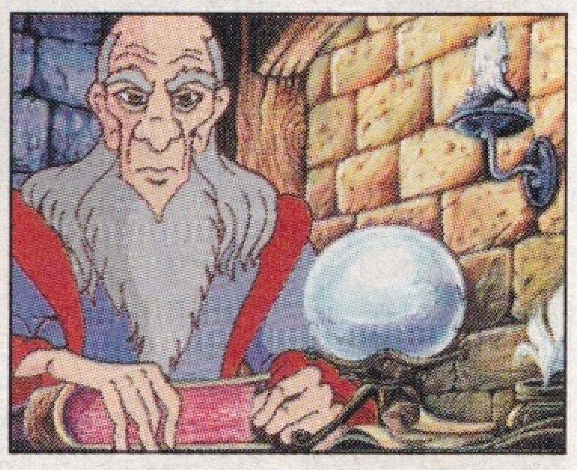


Przycisk [Uruchom] pozwala wrócić do menu płyty. Klikając na [Zakończ i zamknij], zamykamy program. Na pytanie ●



odpowiadamy twierdząco.

Zaczynamy grę



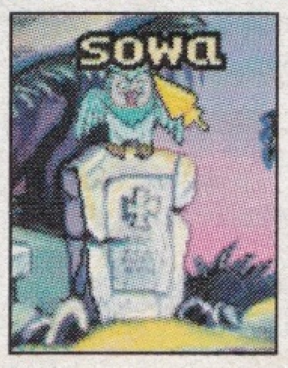
Przed rozpoczęciem gry czarodziej Arivald (głosem samego Kazimierza Kaczora) opowiada nam historię fajtłapy, który zawarł pakt z diabłem i wcielił się w Księcia. Niestety stało się to w chwili, gdy ten stawał do pojedynku z Czarnym Rycerzem. Przestraszony młodzieniec uciekł z pola walki, skazując się na niełaskę króla. Oj, lepiej żeby udało nam się wybrnąć z tego ambarasu!

Wędrujemy



Aby Książę poszedł w wybrane miejsce, wskazujemy je kursorem i klikamy lewym przyciskiem myszy. Służy on też do przechodzenia między sąsiadującymi planszami oraz wchodzenia do budynków (klikamy na drzwi).

Podstawowe czynności i polecenia



Gdy wskazujemy kursorem ważny obiekt lub przedmiot, pojawia się jego nazwa. Jeśli teraz klikniemy prawym przyciskiem myszy, ujrzymy menu z listą czynności, jakie możemy wykonać ze wskazanym obiektem. Wybieramy kursorem żądaną czynność i klikamy lewym przyciskiem myszy.



- **Podejdź** – Książę staje przy obiekcie; efekt jest taki sam, jak kliknięcie lewym przyciskiem myszy (bez wywołania menu)
- **Obejrzyj** – Książę omawia oglądaną rzecz, często dając nam w ten sposób wskazówki, co powinniśmy zrobić
- **Zabierz** – podnosimy wskazany przedmiot (trafia on do skrzyni)
- **Użyj** – użycie rzeczy, na przykład przełączenie dźwigni
- **Otwórz/Pchnij** – w ten sposób otwieramy i popychamy obiekty
- **Zamknij/Pociągnij** – wybieramy tę opcję, gdy chcemy coś zamknąć lub pociągnąć (prawie się nie przydaje)
- **Porozmawiaj** – rozpoczynamy rozmowę z wybraną osobą

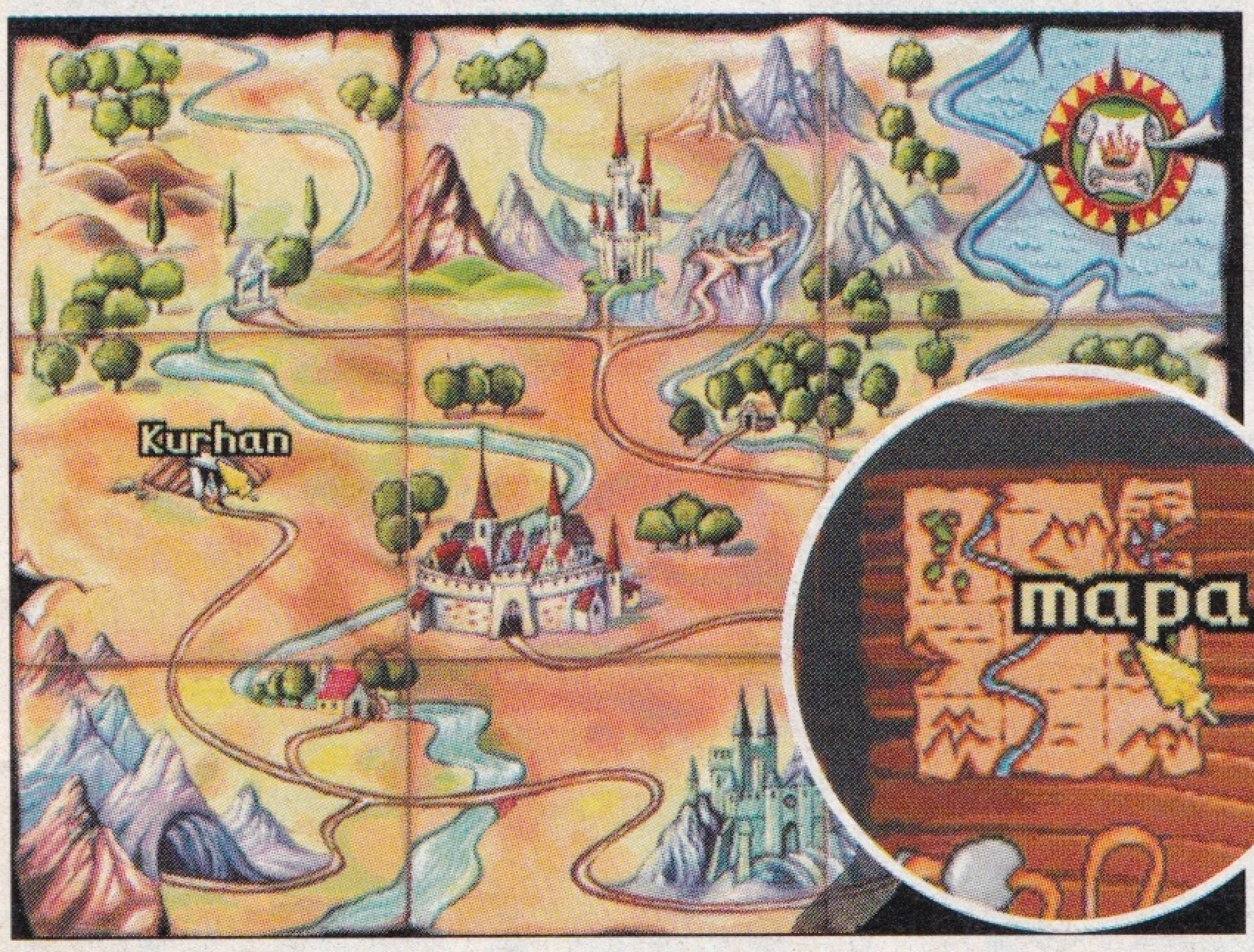
UWAGA! Gra zawsze wyświetla pełną listę czynności, jednak działają tylko te, które logicznie pasują do wskazanego obiektu. Na przykład drzwi możemy otworzyć, ale nie porozmawiamy z nimi. Przy pozbawionych sensu staraniach Książę mówi, że nie może tego zrobić.

Zaglądamy do skrzyni



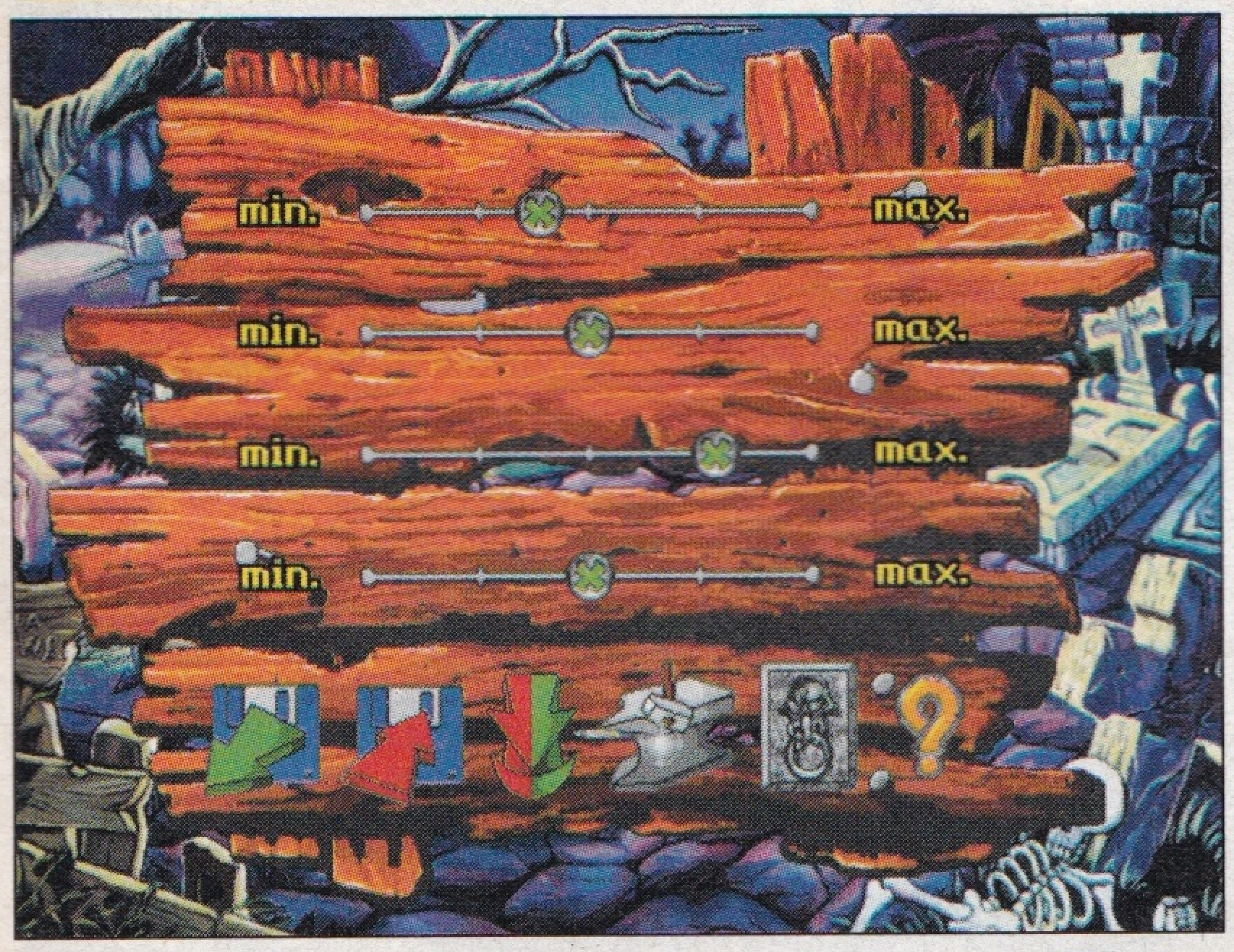
Zbierane przez nas przedmioty gromadzone są w skrzyni. Otwieramy ją, przesuwając kursor na górny brzeg ekranu (skrzynia po chwili się pojawia) lub wciskając spację. Możemy oglądać przedmioty. Po kliknięciu lewym przyciskiem myszy na wybrany przedmiot słyszymy jego opis.
Kliknięcie prawym przyciskiem wywołuje listę czynności, jakie możemy wykonać z przedmiotem. Wskazujemy tę, która nas interesuje i wciskamy lewy przycisk myszy. Skrzynię zamykamy, zjeżdżając kursorem na dół ekranu lub wciskając spację.

Korzystamy z mapy



Na początku gry otrzymujemy mapę. Aby jej użyć, zaglądamy do skrzyni i klikamy na mapę lewym przyciskiem myszy. Wyróżnione są na niej obszary, które możemy odwiedzić. Wraz z rozwojem akcji dostępne stają się nowe miejsca.

Konfigurujemy grę



Aby wywołać opcje konfiguracyjne gry, wciskamy F4. Trzy górne suwaki służą do regulacji głośności (kolejno: muzyki, odgłosów i dialogów). Ustawiamy kursor na potencjometrze, a następnie przeciągamy suwak myszą, tak jak w Windows. Po bokach znajdują się dodatkowe przyciski. Wciśnięcie min. wyłącza wybrany rodzaj dźwięku, zaś max podnosi głośność do maksimum.
Czwarty suwak zmienia tempo wyświetlania tekstów. Dziecku, które nie umie jeszcze płynnie czytać, możemy spowolnić tempo dialogów. Regulacja tego parametru działa skokowo.

Używamy i wręczamy przedmioty





Klikamy lewym przyciskiem myszy na przedmiot znajdujący się w skrzyni i wybieramy (w zależności od potrzeby) Użyj lub Daj. Obok kursora pojawia się ikona przedmiotu.



Jeśli chcemy użyć przedmiotu na innym, także leżącym w skrzyni, wskazujemy go kursorem i klikamy lewym przyciskiem myszy.



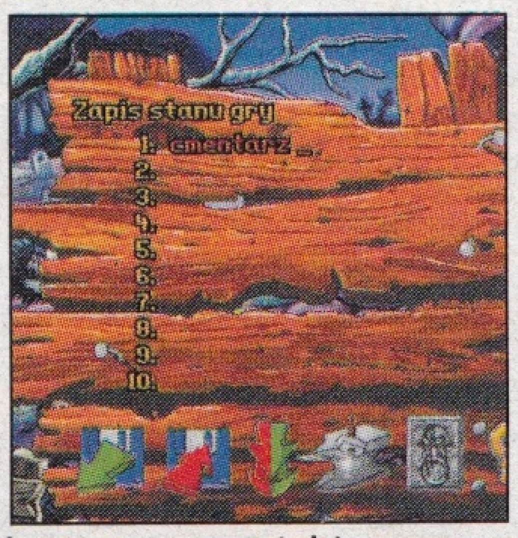
Gdy pragniemy użyć przedmiotu na elemencie planszy, najpierw zamykamy skrzynię, zjeżdżając kursorem w dół ekranu. Potem wskazujemy, na czym chcemy użyć wybranej rzeczy i klikamy lewym przyciskiem myszy.

Rozmawiamy

Aby rozpocząć rozmowę, klikamy prawym przyciskiem myszy na wybraną osobę i z menu wybieramy Porozmawiaj. Po chwili rozmowy pojawia się menu z różnymi zdaniami, które możemy powiedzieć naszemu rozmówcy.
To, że rozmowa zakończyła się, nie znaczy, że wyczerpaliśmy tematy. Spróbujmy jeszcze raz i sprawdźmy, czy nie pojawią się niewykorzystane wcześniej wątki.
Nawet jeśli nie ma już o czym rozmawiać, warto w przyszłości spróbować jeszcze raz. W miarę rozwoju gry niektórym postaciom można zadać dodatkowe pytania.



Zapisujemy stan gry



Aby zapisać stan gry wciskamy F2. Pojawia się menu z dziesięcioma przegródkami. Wybieramy, na której pozycji chcemy nagrać stan gry i klikamy lewym przyciskiem myszy. Wpisujemy nazwę, jaką chcemy nadać zapisowi. Możemy się jeszcze wycofać, wciskając esc, ale jeśli wszystko jest w porządku potwierdzamy operację, wciskając enter.

Odczytujemy stan gry



Aby powrócić do zapisanego stanu gry, wciskamy klawisz F1 i wskazujemy pozycję, którą chcemy odczytać. Na koniec klikamy lewym przyciskiem myszy.

Wyłączamy grę



Chcąc wyłączyć grę, wciskamy klawisz F5. Nasz zamiar potwierdzamy, klikając na Tak.

Zaczynamy od nowa



Jeśli chcemy przerwać grę i zacząć od nowa, wciskamy F3 i klikamy na Tak.

Do odważnych świat należy!



Książę i Tchórz jest grą odporną na nasze pomyłki. Cokolwiek zrobimy niemądrego czy szalonego, nie przekreślamy szansy ukończenia gry. Eksperymentujmy bez obaw – nasz bohater przeżyje nawet próby samobójcze.

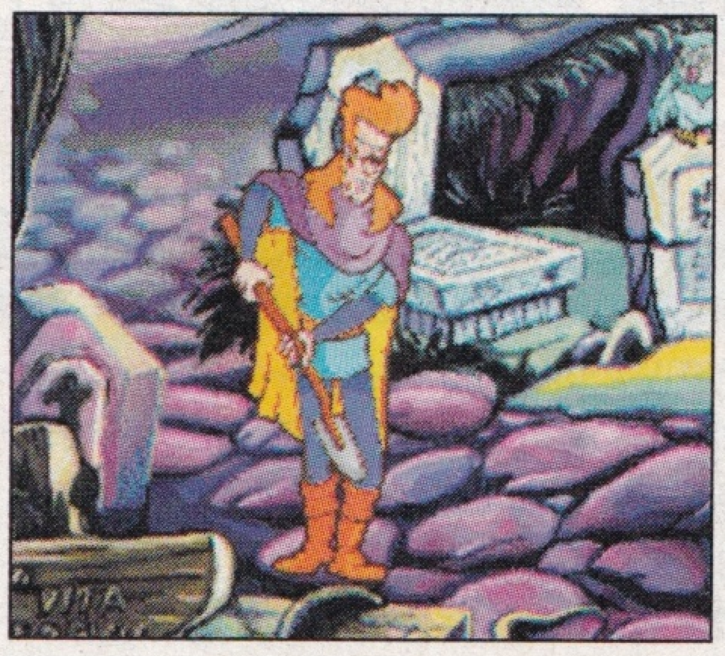
Uciekamy z cmentarza i trafiamy do miasta



1 Rozmawiamy z grabarzem i prosimy o pomoc w wydostaniu się z cmentarza. Zielony pokurcz spróbuje przywołać umarłych, ale nie uda mu się to. Prosimy go o drugą próbę, ale znów jest to porażka. Nie zrażamy się – rozmawiamy dotąd, aż spróbuje trzeci raz.



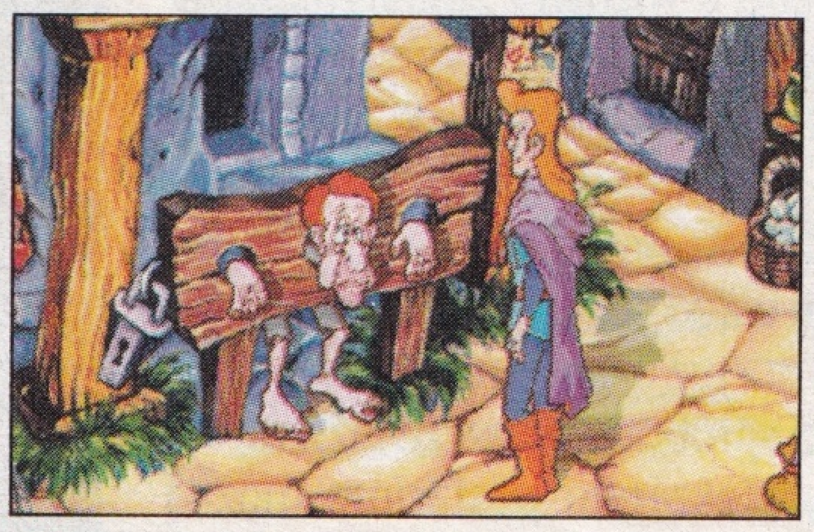
2 Na wołania grabarza odpowiada mieszkaniec czwartego grobowca – mag Arivald. Czarownik rozmawia z nami i wręcza nam mapę, po czym udaje się do miasta. Na widok ducha grabarz zbiegł, więc bez dalszych dyskusji możemy zabrać jego łopatę.



3 Używając łopaty, rozkopujemy cztery grobowce. W każdym znajdujemy jakiś przedmiot. Gdy tylko skończymy, wraca grabarz i żąda wyjaśnienia tego aktu wandalizmu. Niezależnie jak odpowiemy, wściekły gnom rzuca klątwę na nasze przedmioty.



4 Przedmioty zostały przeklęte, ale są też pozytywne strony czaru: mapa zaczęła działać. Otwieramy skrzynię i klikamy lewym przyciskiem na mapę, aby jej użyć. Wędrujemy do miasta. Po drodze zauważamy pustelnię, ale na razie ją omijamy.



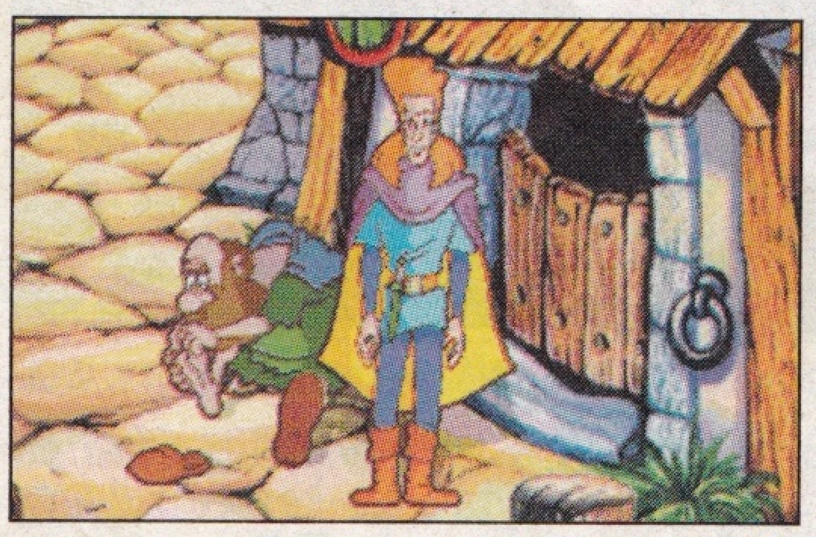
5 W mieście rozmawiamy ze złodziejem zakutym w dyby. Podziałajmy na jego ambicję. Pytamy, co się stało i przyznajemy, że to żaden dowód. Uznajemy, że z chropowatymi palcami nie można kraść. Zeźlony złodziej oddaje nam zestawy wytrychów i kości.



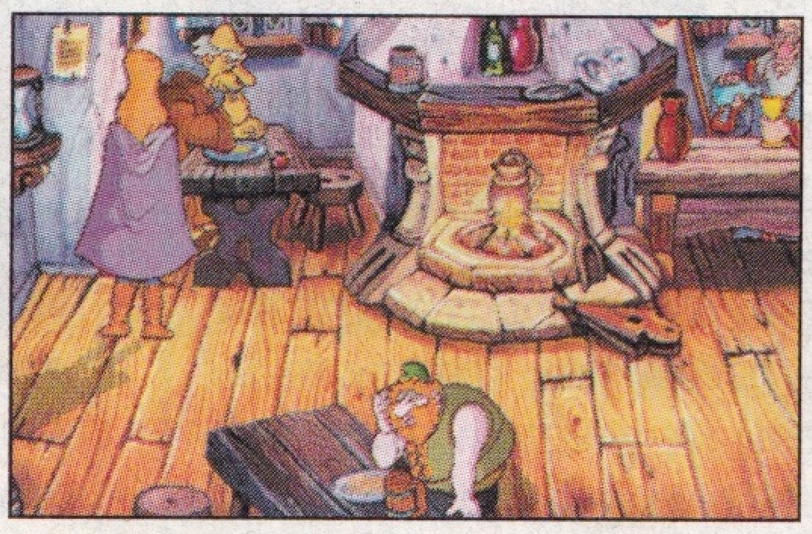
6 Podmieniamy kupcom kości do gry. Używamy naszego fałszywego zestawu na rzuconych na pieniek kościach w momencie, gdy obaj grający robią obrażone miny. Jak tylko fałszywki wejdą do gry, próbujemy zabrać stojący obok tobołek z książkami.



7 Wręczamy alchemikowi książkę – w zamian dostajemy pergamin. Potem pytamy o człowieczka w słoju. Próbujemy porozmawiać z uwięzionym maluchem. Przypadkiem zdmuchujemy kurz ze słoja, a wdzięczna istota przyłącza się do nas.



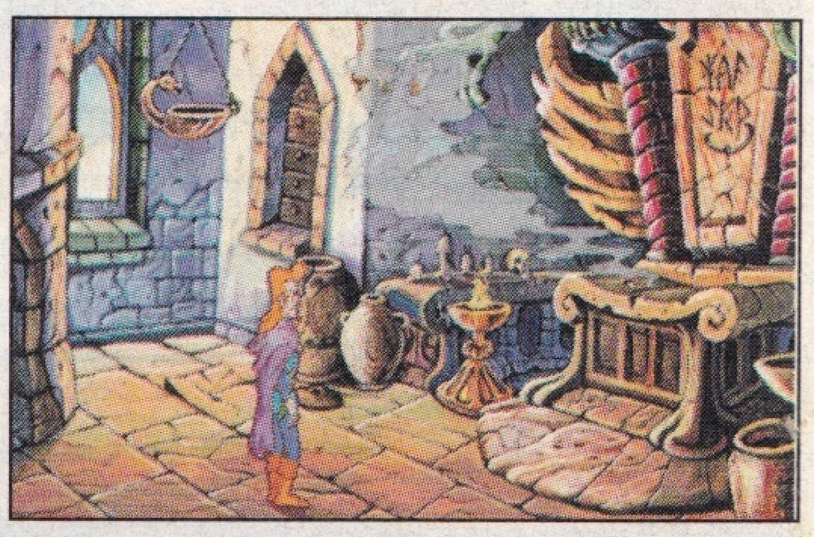
8 Obok karczmy siedzi żebrak. Czasem na chwilę ściąga kapeć. Spróbujmy go w tym momencie zabrać. Jeśli się nie uda, nie zrażajmy się i poczekajmy na następną okazję. Potem wchodzimy w drzwi obok.



9 Wredny krasnolud ma do nas uraz i nie pozwala porozmawiać z Arivaldem. Taki gbur w cywilizowanym lokalu! Porozmawiajmy z mnichem. Pytamy go o świątynię i na mapie pojawia się nowy obiekt marszu.



10 Używamy mapy, aby dostać się do świątyni. Nad ołtarzem znajdują się niezrozumiałe znaki. Używamy na nich Homunkulusa. Napis to zaklęcie przywoławcze, ale mały boi się je odczytać do końca. Robimy to sami.



11 Klikamy prawym przyciskiem myszy na ołtarz i wybieramy Porozmawiaj. Klikamy na słowa aż pojawi się Zandahan!, które przywołuje bóstwo. Porozmawiajmy o interesach, a odczaruje nasze przedmioty.



12 Wracamy do miasta. Wręczamy stary kapeć kupcowi na targu. To symboliczny gest organizacji okradającej biednych. Na naszej mapie pojawia się kurhan, gdzie możemy znaleźć coś cennego.

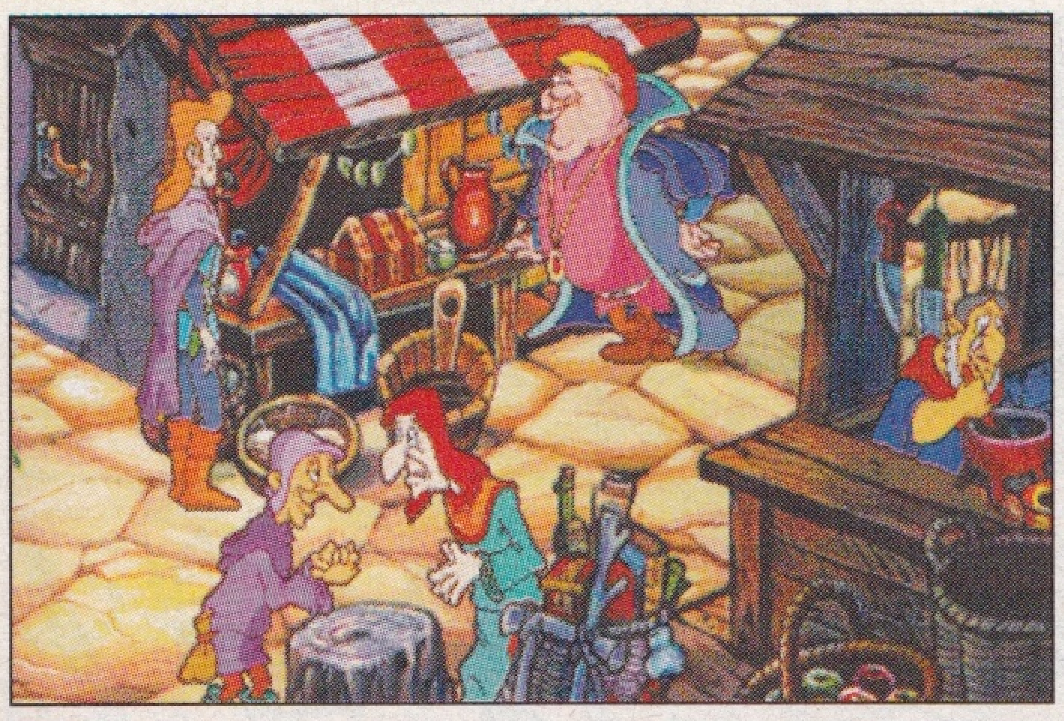


13 Udajemy się do kurhanu (po drodze mijamy młyn). Gdy zjawią się bestie, intensywnie klikamy myszą, aby powstrzymać uciekającego Księcia. Okaże się, że zagrożenie jest iluzoryczne. Wchodzimy do środka.

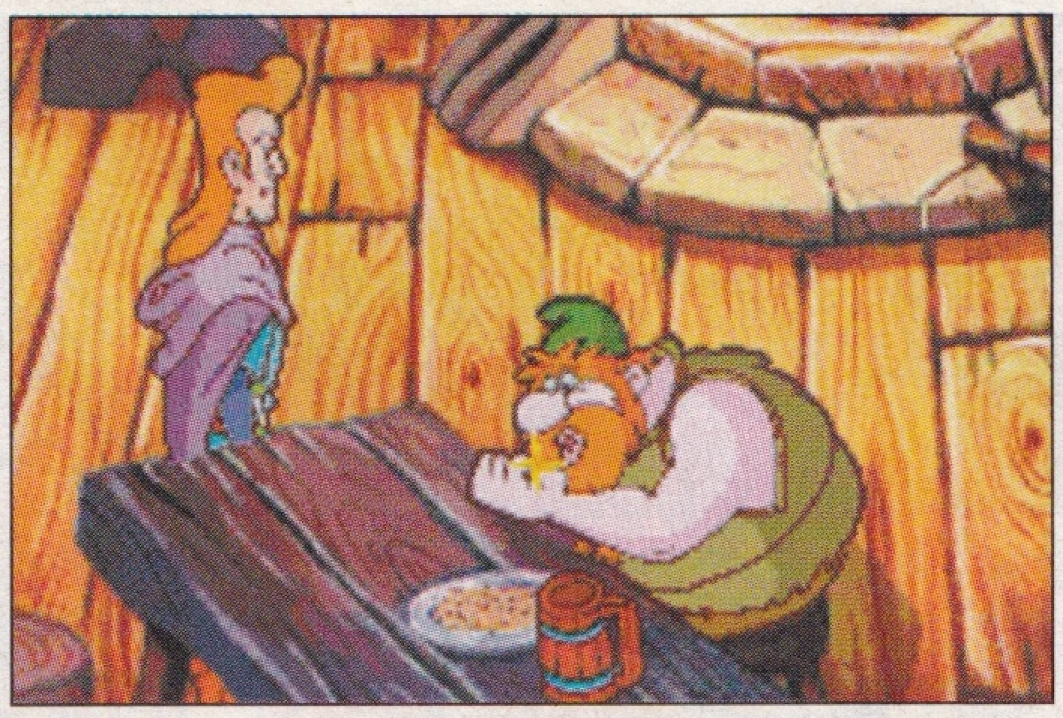


14 Drzwi się zatrzaskują! Porozmawiajmy z kościotrupem. Zdanie układamy z fragmentów: Przysięgam na swój honor, że / przyjmę od ciebie świętą misję / i użyję twojej broni / tylko do zniszczenia zła. Zabieramy kastet i używamy go na dźwigni. Możemy już wyjść na zewnątrz.

Odkrywamy zamek Fjord



15 Na targu w mieście rozmawiamy o demonach z każdym z czterech kupców. Uzyskane informacje będą potrzebne podczas rozmowy z Arivaldem; bez nich czarodziej nie byłby w stanie stwierdzić, jaki zamek budzi lęk wśród tutejszych.



16 Narwanego krasnoluda z karczmy obłaskawiamy klejnotem. Możemy wreszcie pogadać z popijającym piwo czarodziejem. Wskaże on nam lokalizację strasznego zamku. Dajemy Arivaldowi pergamin od alchemika – wkrótce się przyda.



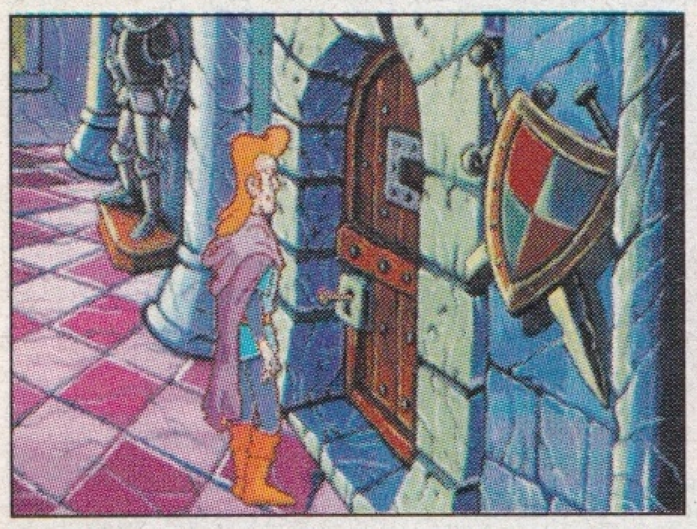
17 Udajemy się do zamku Fjord. Przy próbie wejścia w bramę kamienny posąg robi nam małą krzywdę. Rozmawiamy o tym z Arivaldem, który poleca konwersację z barmanem. Barman mówi o lustrze w zamku.



18 Do zamku Garrahan nie wejdziemy w naszej faktycznej postaci, więc prosimy czarodzieja o użycie czaru zamiany. Jako niedźwiedź przechodzimy przez bramę w towarzystwie Arivalda.



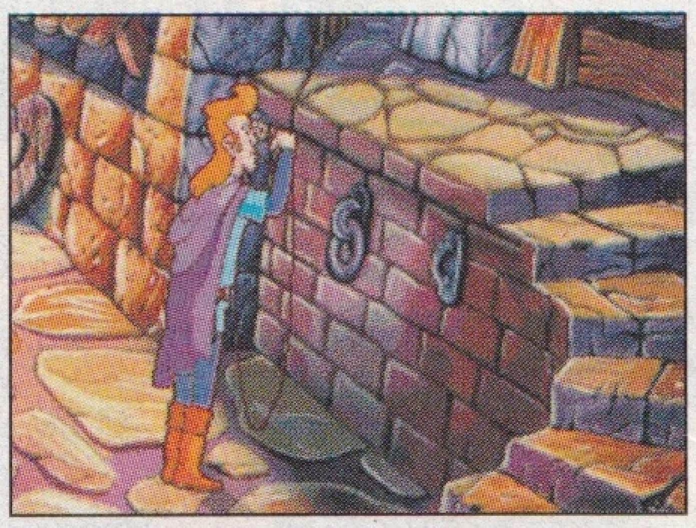
19 Gdy tylko uwolnimy się, wchodzimy w drzwi z emblematem korony, a następnie w drzwi na końcu korytarza. Używamy wstążki zwisającej z łoża, a księżniczka całuje nas i wracamy do pierwotnej postaci.



20 Używamy wytrychów na zamku drzwi do skarbca. W środku po prawej stronie jest niewielka skrzynia. Próbujemy ją otworzyć. Pojawia się ekran mechanizmu z trzema czaszkami.



21 Dźwignia wprawia w ruch rolki. Zatrzymujemy je czerwonym przyciskiem. Musimy tak je zastopować, aby ustawić uśmiechnięte czaszki w rzędzie. Dostajemy lustro.



22 Wychodzimy na dziedziniec. Używamy zwisającego ze ściany sznurka. Książę przywiązuje się i ryczy. Zaalarmowany Arivald zamienia nas w misia i razem wychodzimy na zewnątrz.



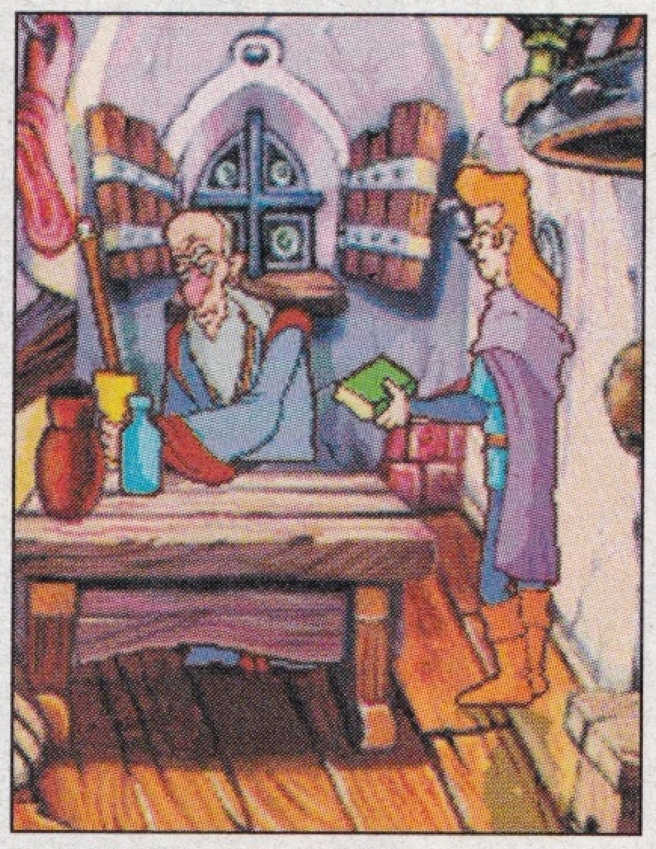
23 Idziemy do zamku Fjord. Potwór jest sprytny i odwraca się od lusterka. Używamy na nim Homunkulusa, który zasłania oczy bestii. Teraz używamy lusterka na bramie. Posąg dokonuje samozniszczenia.

Książę i Tchórz

Spotykamy Pana Słońce i podróżujemy na Węgry



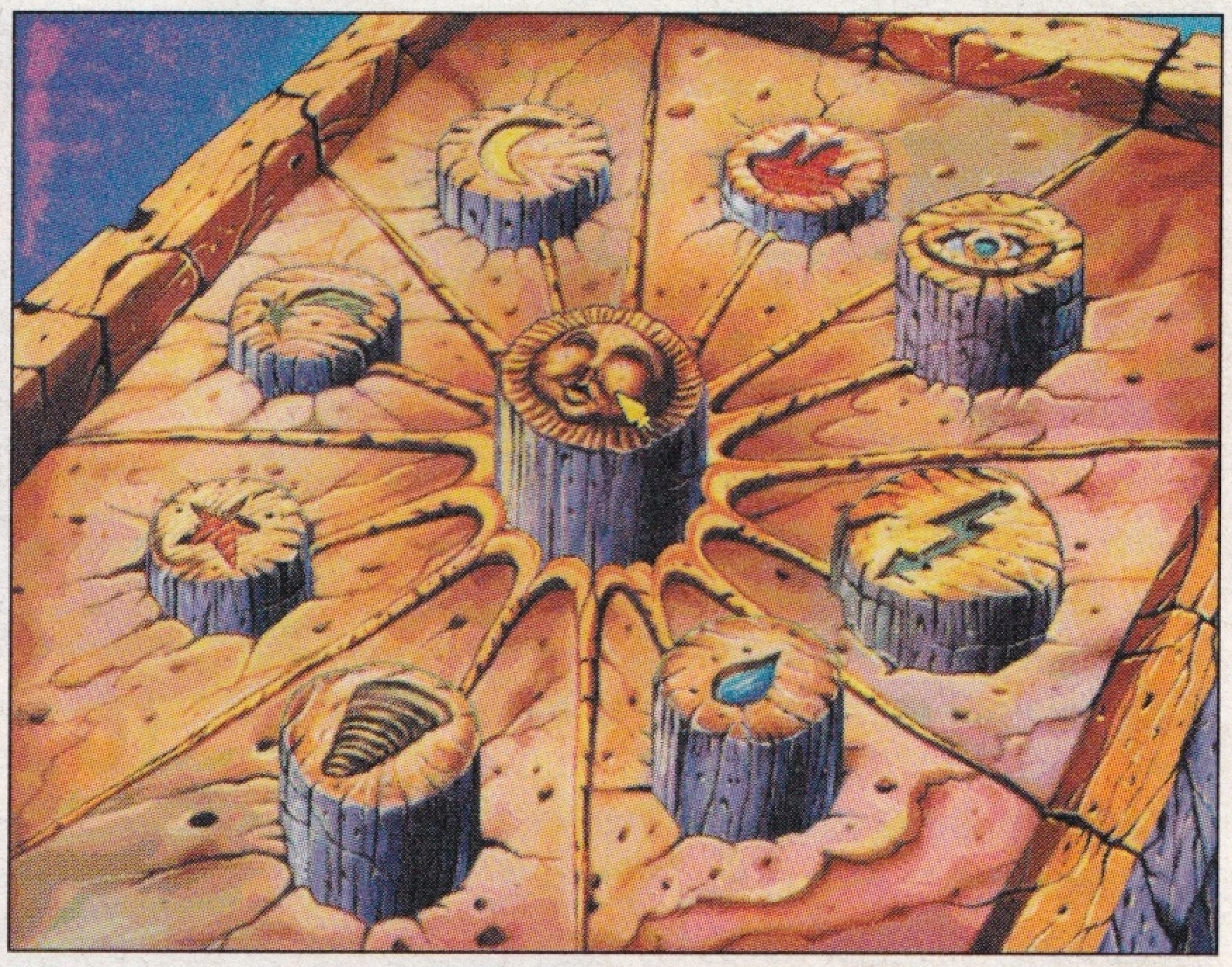
24 Na dziedzińcu zamku od razu biegniemy w prawo, bo zewsząd nacierają demony. W komnacie zabieramy z podłogi księgę i talizman oraz czytamy papiery leżące na stole.



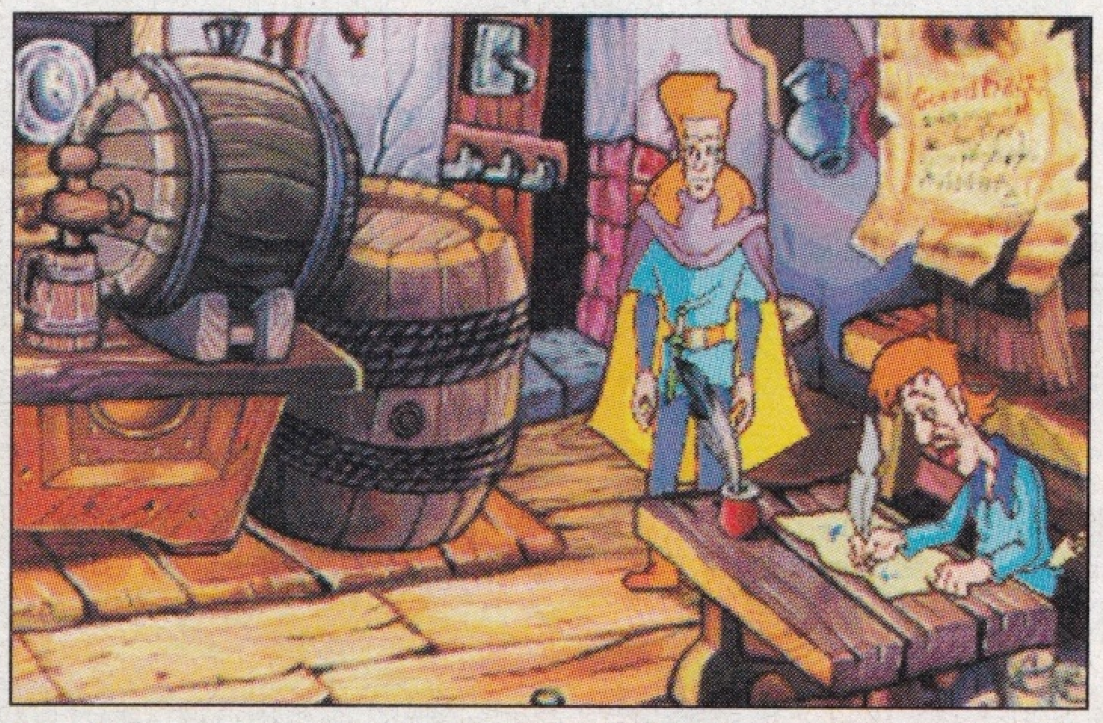
25 Wręczamy księgę Arivaldowi. Jeśli teraz z nim porozmawiamy, opowie nam o Panu Słońce. Zapytajmy, jak możemy dostać się do tej tajemniczej postaci. Arivald zdradza nam magiczne zaklęcie.



26 Używamy zaklęcia i na mapie pojawia się nowe miejsce. Zostajemy tam natychmiast przeniesieni. Używamy Homunkulusa do odczytania instrukcji nad kamienną płytą, a potem używamy płyty.



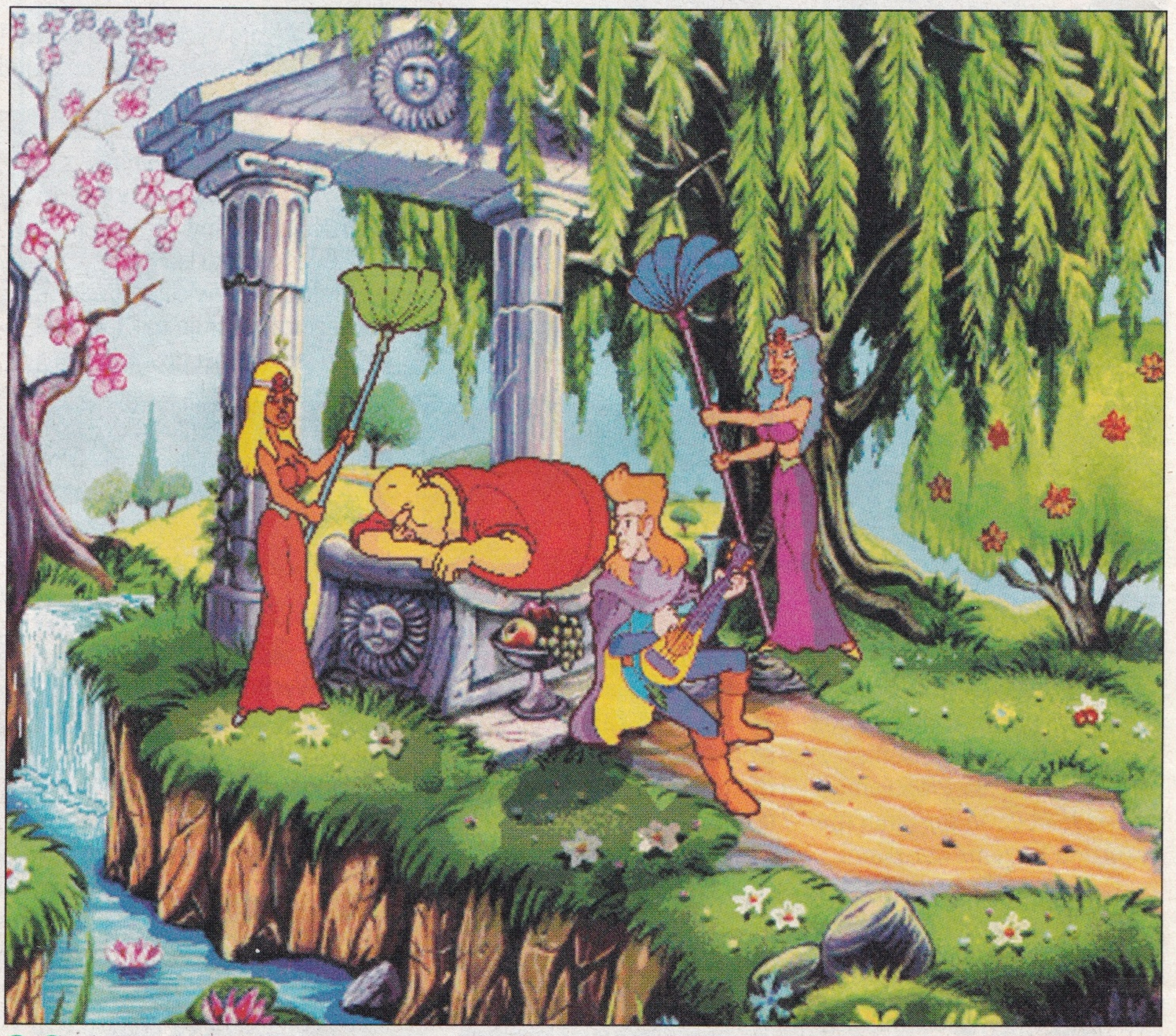
27 Zagadka polega na wciśnięciu guzików zgodnie z zadaniem. Bracia Słońca to: piorun, gwiazda, kometa, księżyc i ogień. Na koniec wciskamy przycisk w środku. Nad przepaścią pojawia się kładka, którą przechodzimy w lewo.



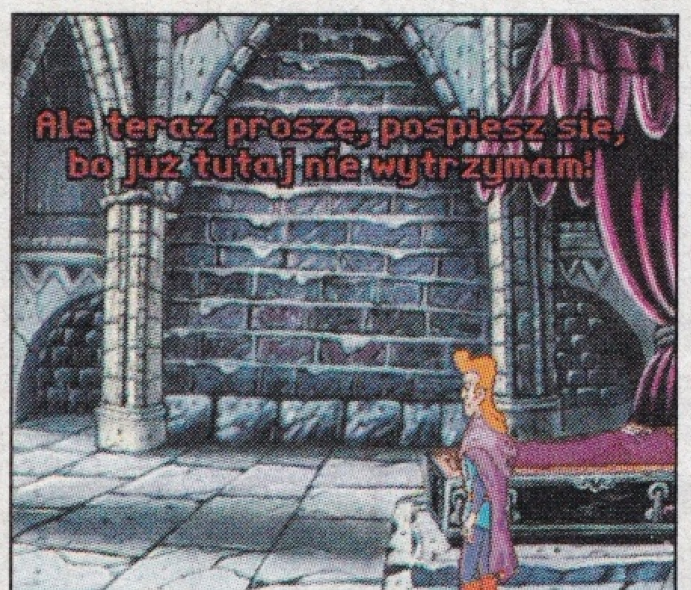
28 W rozmowie z Panem Słońce wspominamy o zamku. Niestety leń odmawia pomocy. Na odchodnym zdradza swoją fascynację muzyką. Idziemy do karczmy, gdzie spotykamy barda. Wyciągamy mu z tylnej kieszeni rulonik.



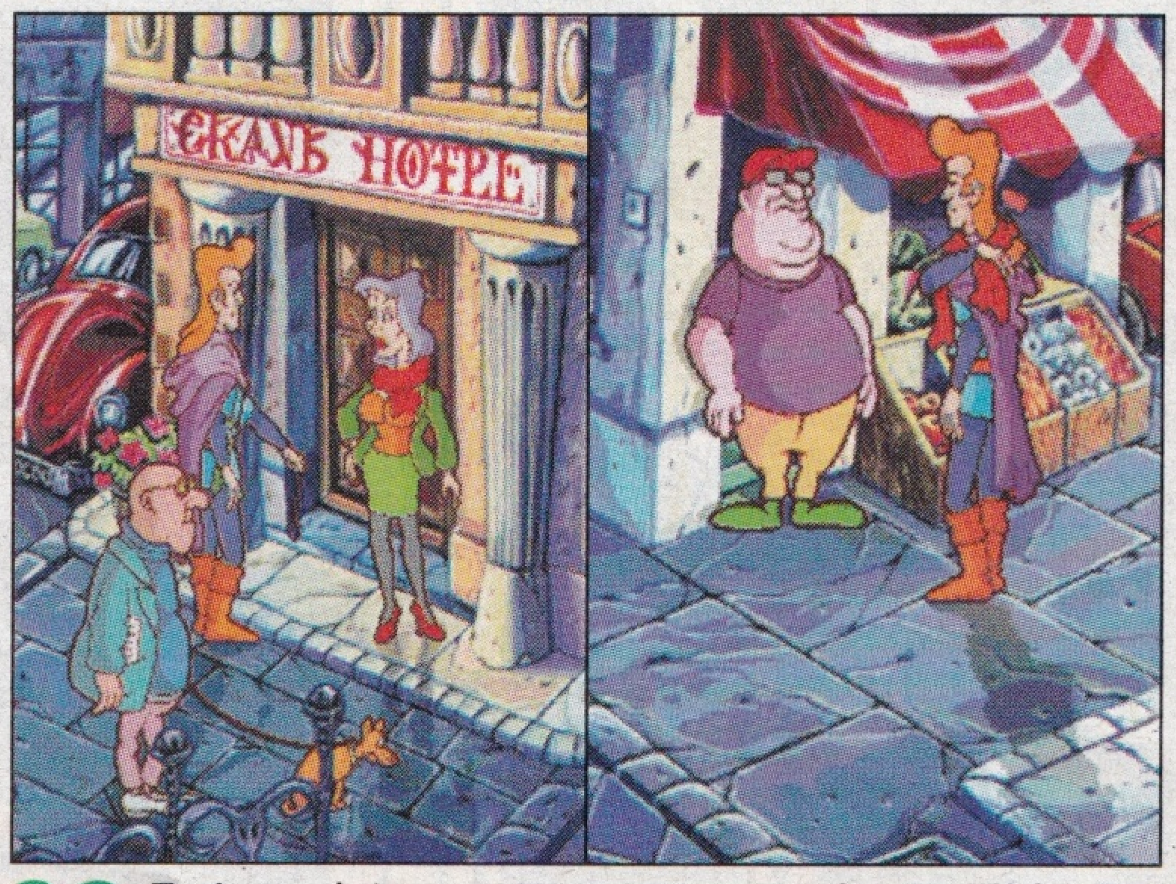
29 Udajemy się do domu barda. Otwiera nam jego żona. Pokazujemy jej twórczość męża. Dwuznaczny charakter dzieła obrusza panią domu i rzeczy perwersyjnego barda lądują na bruku. Ze stosu klamotów zabieramy lutnię.



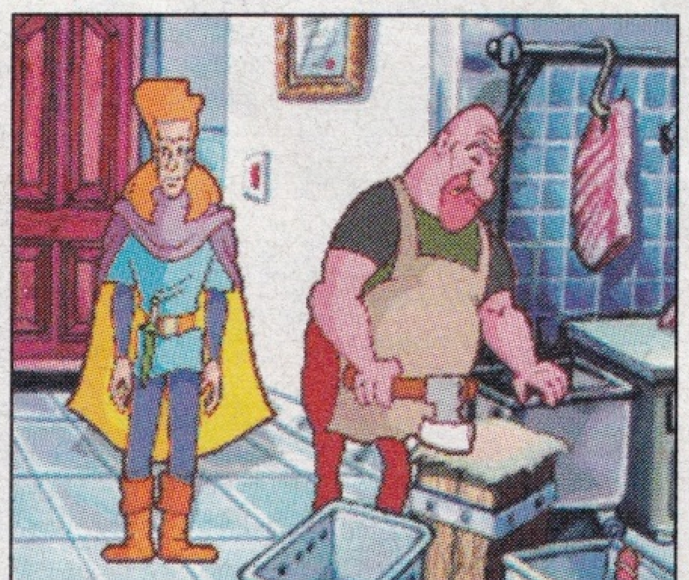
30 Idziemy do Pana Słońce i gramy na lutni (użyjmy jej na nim), a on z wdzięczności rozjaśnia zamkowy mrok. Wracamy do zamku Fjord i kierujemy swe kroki do centralnego, oświetlonego już przejścia.



31 Jesteśmy w komnacie księcia wampirów. Nie możemy nic zrobić, ale postójmy chwilę w miejscu. Zza ściany usłyszymy głos. Po pewnym czasie nawiązujemy rozmowę z tajemniczą nieznajomą. Zaoferujmy jej pomoc.



32 Znów udajemy się po pomoc do Arivalda. Ten przenosi nas do dziwnej krainy z przyszłości. Eleganckiej damie spod hotelu dajemy amulet za szal. Szal pokazujemy (używamy na) sprzedawcy i zdobywamy czosnek. Później koniecznie oddajmy szal damie!

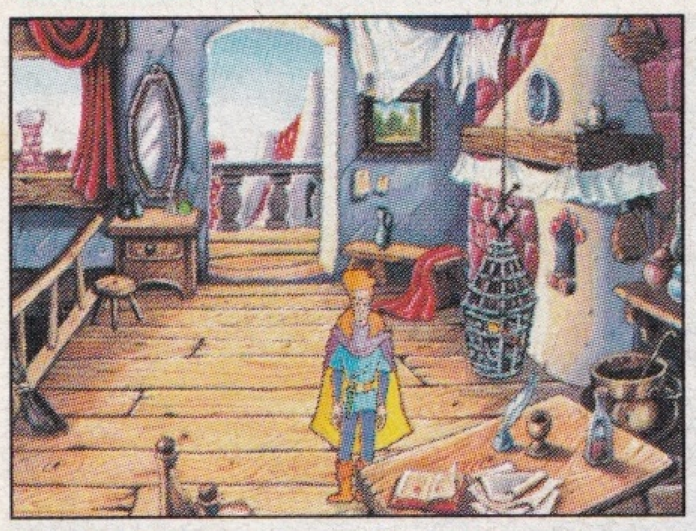


33 Wchodzimy do mięsnego i rozmawiamy z rzeźnikiem. Przy trzecim podejściu drań się wścieka i rzuca w nas siekierą. Co za nieokrzesane chamisko! Ponownie odwiedzamy sklep i wyciągamy niebezpieczne narzędzie z drzwi.



34 Idziemy do kościoła (drzwi po lewej). W rozmowie z kapłanem pokazujemy gesty: złożone ręce, kropienie, tyci-tyci i na koniec kształt butelki. Dostajemy wodę święconą. Gdy wyjdziemy, Arivald przywołuje nas z powrotem.

Zabijamy wampira, zwiedzamy Silmanionę



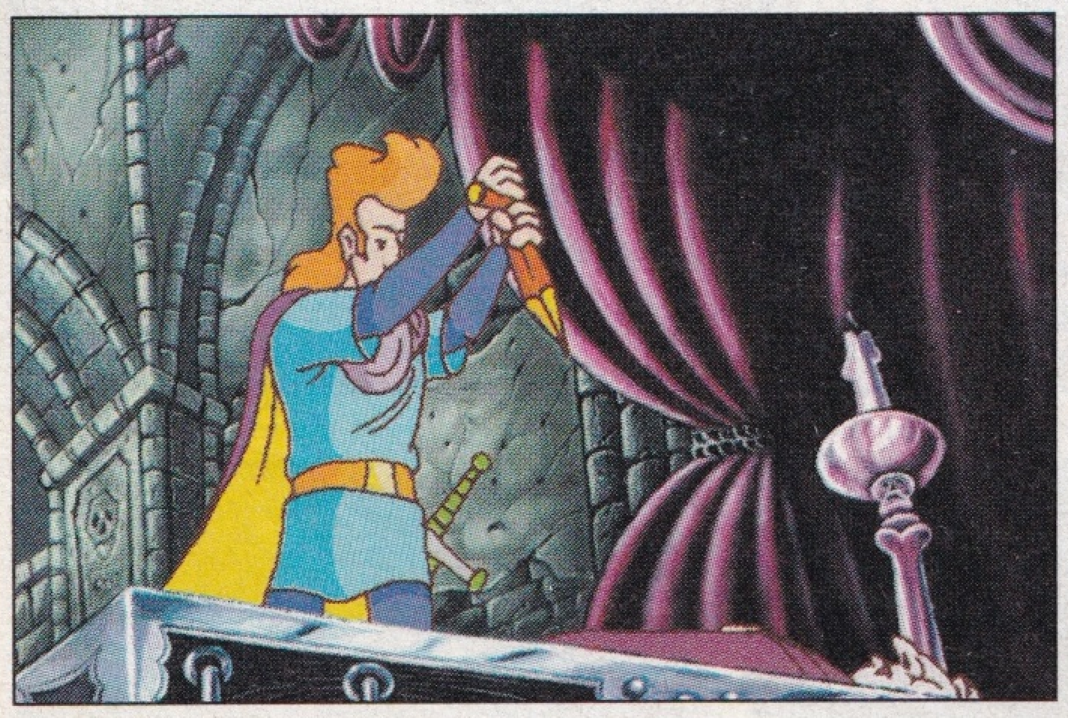


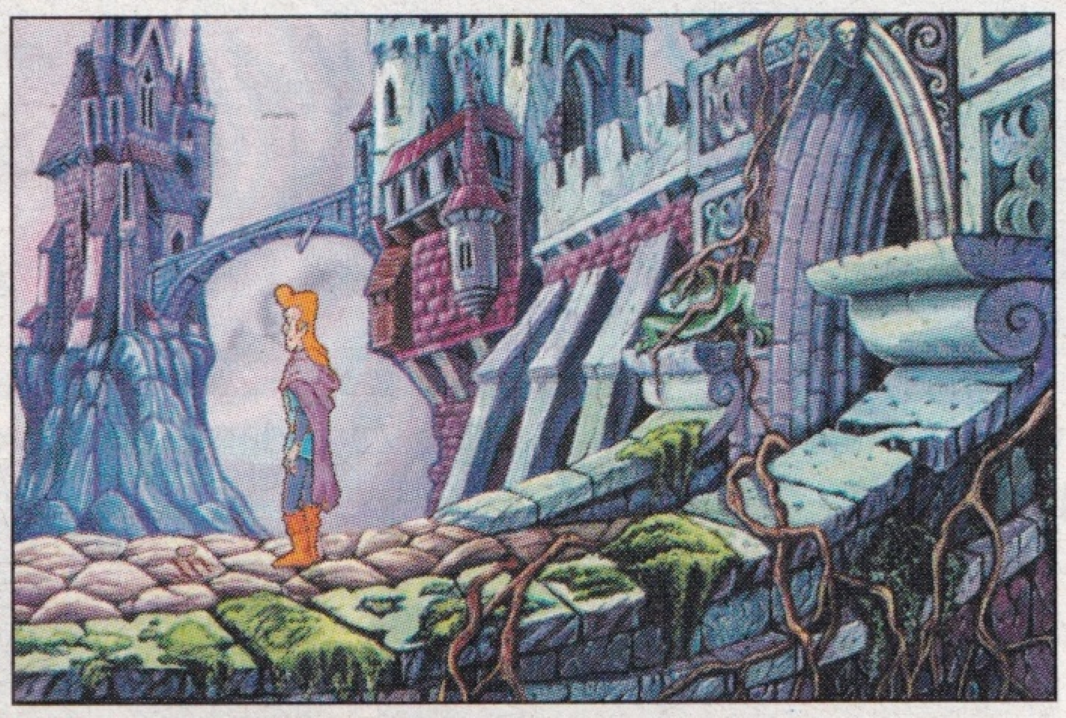


35 W karczmie mówimy bardowi o tym, co zaszło. Po krótkiej kłótni muzyk z żoną wychodzą na spacer. Idziemy do pustego domu i zabieramy flakonik spod lustra. W klatce z ptaszkiem jest zamek – otwieramy go.

36 Ptak wylatuje na zewnątrz. Siedzi na szlafmycy – wykorzystajmy to. Rozmawiamy z kotem: mówimy do niego fiu-fiu-fiu!, a następnie fiu-fiu-fiuuu! Sceny brutalne zostały wycięte. Zabieramy szlafmycę.

37 Idziemy do pustelni i siekierą ucinamy gałąź drzewa. Czynność powtarzamy. Jedną z gałęzi ostrzymy sztyletem, po czym łączymy ją z drugą gałęzią. Całość kropimy wodą święconą i ozdabiamy czosnkiem.



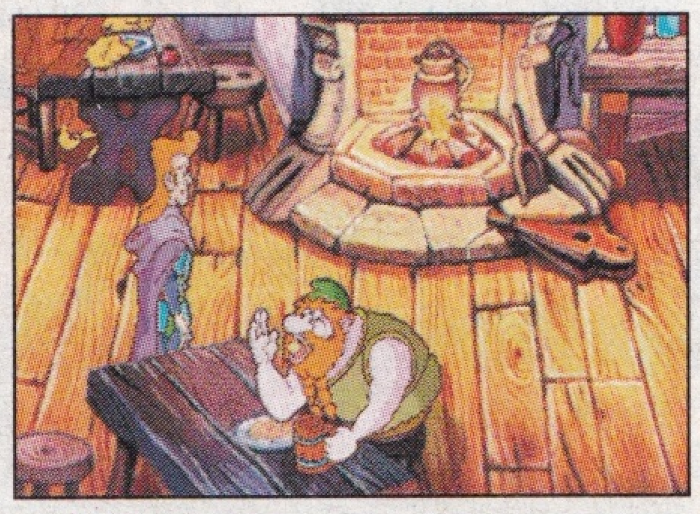


38 Idziemy do zamku Fjord i zabijamy wampira osikowym krzyżem. Od niewdzięcznej dziewczyny zamiast spodziewanego całuska dostaniemy kopniaka w czułe miejsce. Przeszukajmy trumnę – znajdziemy w niej kartkę.

39 Wychodząc z zamku słyszymy, że pechowa dziewczyna znów wpakowała się w tarapaty. Przed bramą znajdujemy łuskę, którą zabieramy ze sobą. Wracamy do miasta i odwiedzamy sklep alchemika, który obdarowuje nas kartką z księgi.



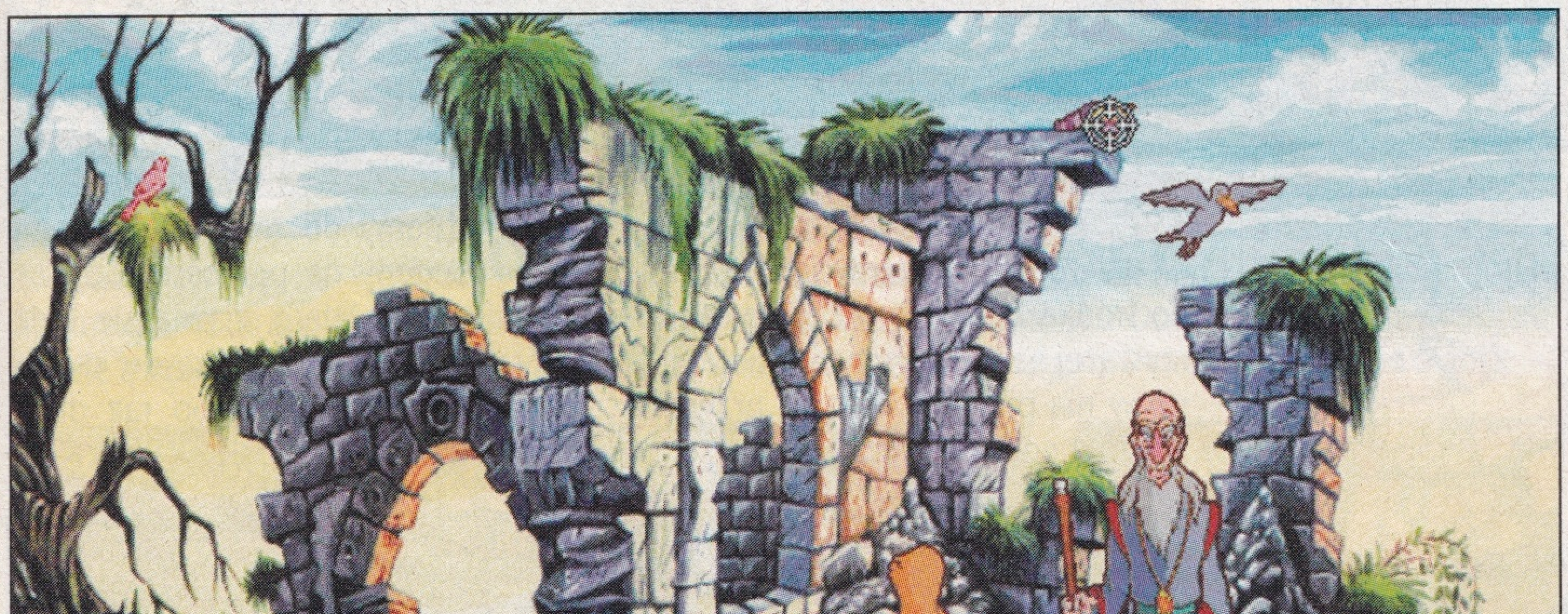




40 Porównujemy fragment książki z łuską. To smok! Pustelnik pomoże nam odnaleźć bestię. Pokazujemy mu ilustrację smoka, a starzec ujawnia nam nowe miejsce na mapie.

41 Idziemy do jaskini smoka. Natrafiamy na pajęczynę. Skrapiamy ją perfumami, a potem bardzo szybko uderzamy sztyletem w skałę po lewej. Dalej napotykamy samego smoka.

42 O radę w smoczej sprawie prosimy krasnoluda, a potem Arivalda. Ten drugi prowadzi nas do Silmaniony. Na murze leży księga, którą musimy strącić.



43 U stóp czarodziejca jest stos kamieni. Zabieramy jeden i rzucamy nim w ptaka siedzącego obok. Gdy ptak wzbija się w powietrze, rzucamy kolejnym kamieniem w księgę. Po raz kolejny rzucamy w ptaka (gdy jeszcze jest w powietrzu!) i księga spada na ziemię. Podnosimy ją.

Książę i Tchórz

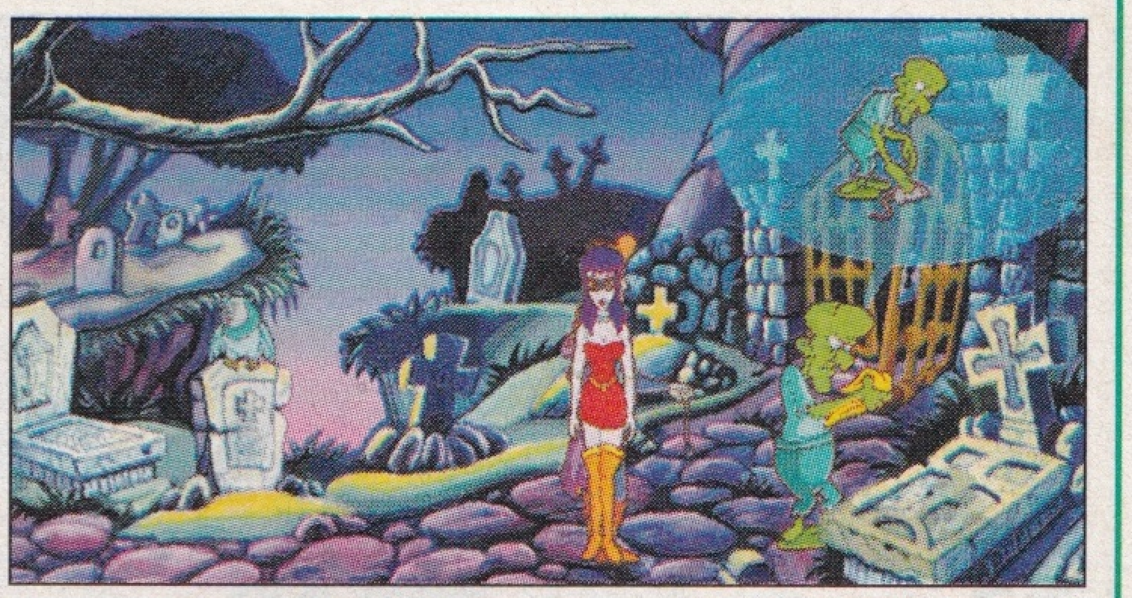
Pomagamy niewieście i schodzimy do piekieł



44 Arivald nauczył nas czaru dającego siłę trolla. Idziemy do jaskini smoka. Uderzamy bestię kastetem, równocześnie wypowiadając zaklęcie. Smok się na nas obraża i idzie sobie.



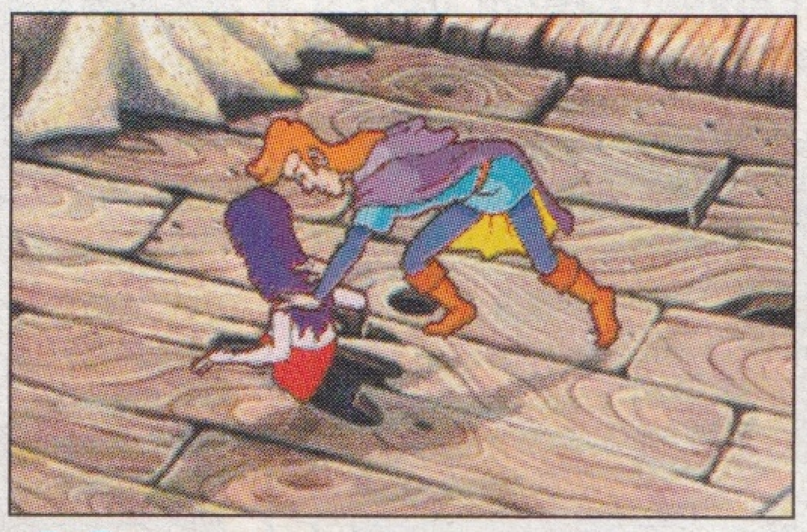
45 Dziewczyna zakuta jest w łańcuchy. Używamy kartki z pamiętnika nekromanty na sztylecie. Broń zmienia się w miecz. Odcinamy nim łańcuchy krępujące dziewczynę, a ta idzie za nami.



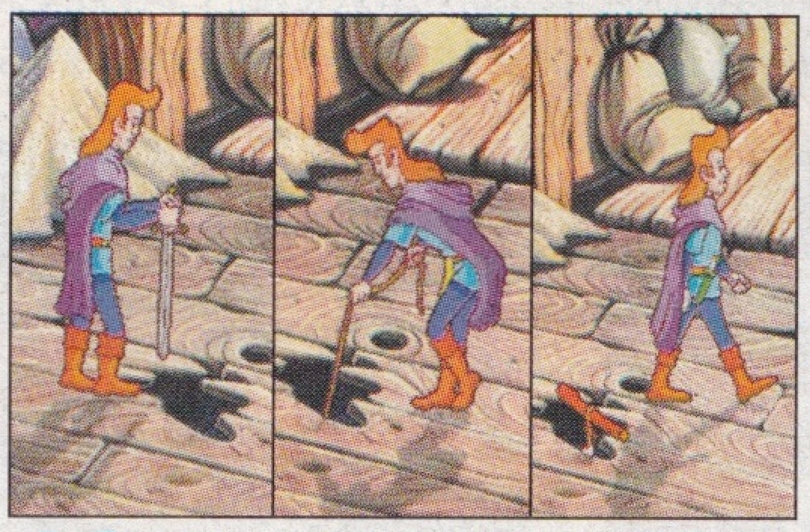
46 Gdy opuścimy jaskinię, dziewczyna wyjaśnia, jak dostać się do piekła. Idziemy na cmentarz. Grabarz nic nam nie da, ale gdy używamy na nim talizmanu okazuje się, iż marzy o szczurze.



47 Idziemy do karczmy. Na mnichu używamy strony z księgi nekromanty. Mnich na chwilę lekko się rozdyma i gubi swój pas. Szybko chwytamy zgubę, zanim mnich zdąży ją podnieść. Udajemy się do młyna.



48 We młynie jest dziura w podłodze. Zaglądamy do niej. Na dole widzimy szczura. Sami tam nie zejdziemy, ale możemy użyć na dziurze dziewczyny. Lekko się zaklinuje, więc ją popchnijmy, a wpadnie do środka.



49 Zaglądamy do szczeliny. Dziewczyna nie może wyjść. Zmieniamy sztylet w miecz i używamy broni na szczelinie. Opuszczamy linę. Dziewczyna wrzuca ją z powrotem. Używamy trzonka od siekierki na wystającym końcu.



50 Na cmentarzu dajemy szczura grabarzowi i dostajemy obole. Udajemy się do karczmy, gdzie rozmawiamy z kobietą. Nie mówi nam wiele, ale gdy używamy na niej talizmanu, ujawnia się jej prawdziwy zamiar.



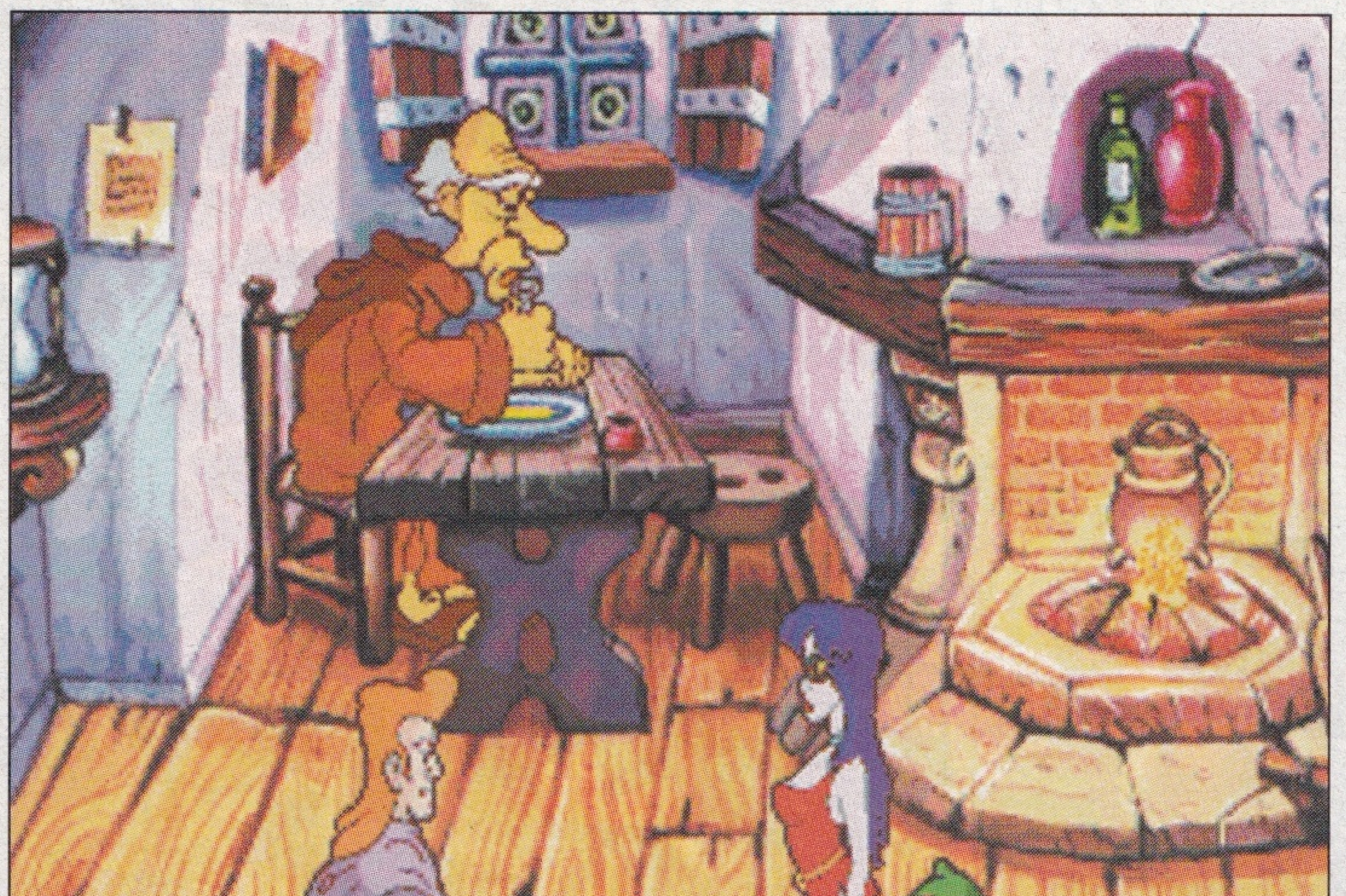
51 Idziemy do sklepu alchemika, gdzie spotykamy legendarnego wiedźmina. Dziadek nie jest już w formie, ale na widok amuletu serce mu się raduje i daje nam eliksir szybkości.



52 W karczmie próbujemy zabrać krasnoludowi kufel. Gdy obrażony wstaje od stołu, używamy dziewczyny na kuflu. Po nieuczciwym pojedynku wracamy do środka – mamy kufel.



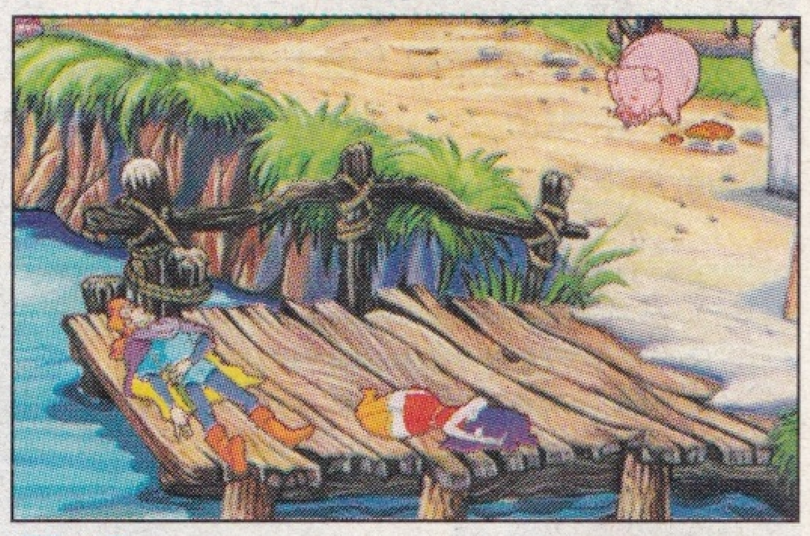
53 Idziemy do Silmaniony i przechodzimy przez bramę. Docieramy do bagien. Używamy eliksiru szybkości, który pozwala nam zignorować smród. Nabieramy do kufla brei z mokradła.



54 Wręczamy kufel kobiecie z karczmy. Śmie twierdzić, że to nie trutka! Dajemy więc kufel krasnoludowi. Baba ma swój dowód! Teraz bierze naszą trutkę i pospiesznie opuszcza lokal.



55 Tuż przed karczmą znajdujemy woalkę. Bierzemy ją i wracamy do środka. Używamy woalki na towarzyszącej nam dziewczynie. Nie zgodzi się w nią przebrać. To nam przypada zaszczyt odebrania trutki.



56 Idziemy do młyna i używamy trucizny na pomoście. Gdy zapadniemy w letarg, zjawia się łódź, która zawozi nas wprost do piekła. Krnąbrna dziewczyna po raz drugi nam umyka.



57 Drogę zagradza strażnik. Aby go pokonać, pijemy eliksir szybkości, a potem używamy kartki z pamiętnika na sztylecie. Mieczem atakujemy strażnika. Wchodzimy do piekła.

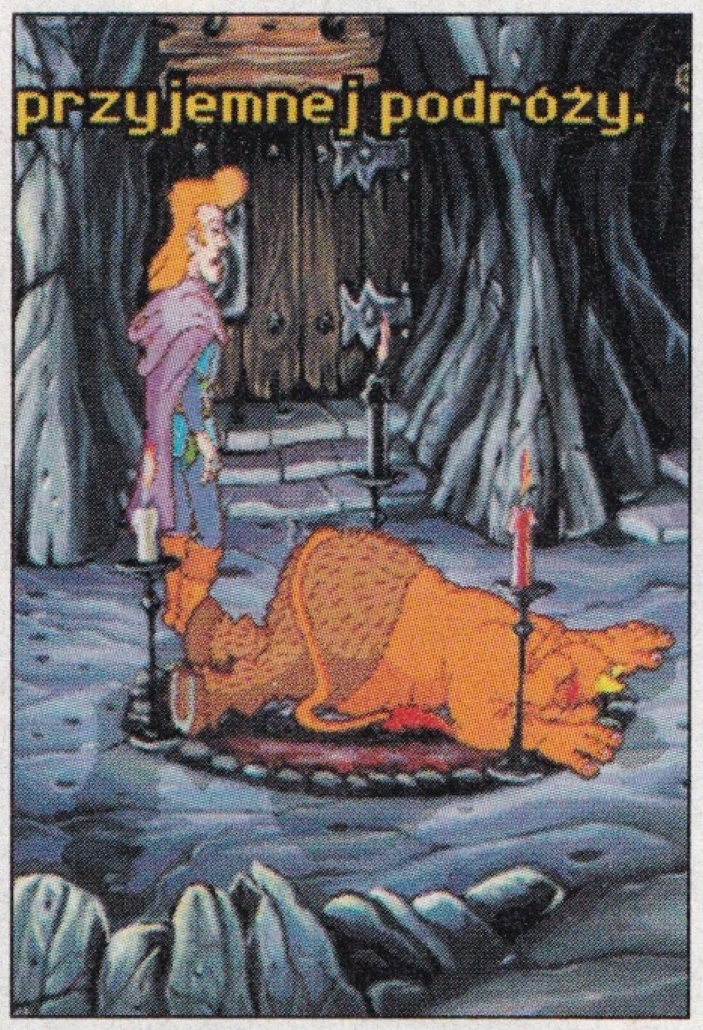


58 Zaraz za wejściem widzimy drzwi. Wchodzimy przez nie. Na drodze staje diabeł. Mówimy mu, że byliśmy poborcą podatkowym. Jak się okazuje, jest to grzech najcięższy.

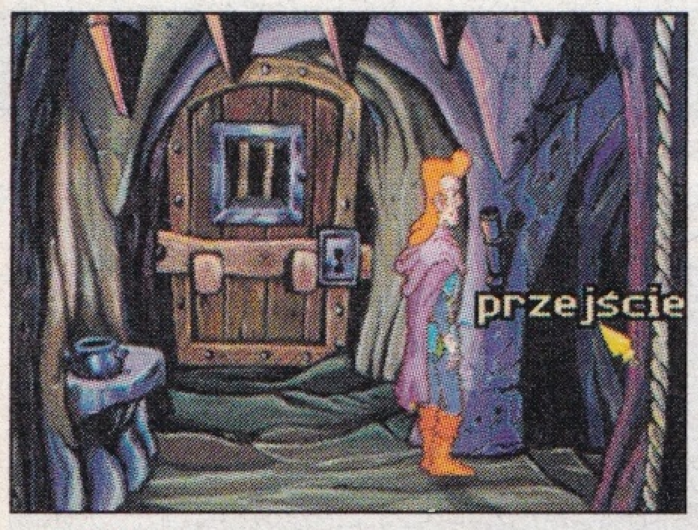
Udajemy diabła



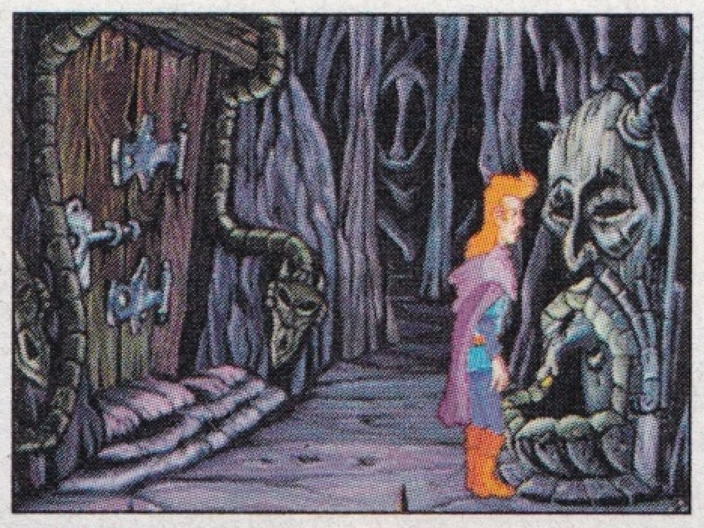
59 W komnacie próbujemy zabrać udziec. Nie zrażamy się – próbujemy dotąd, aż magiczna moc zabierze nas do holu. Udziec jest w naszej skrzyni! Używamy go do ogłuszenia strażnika.



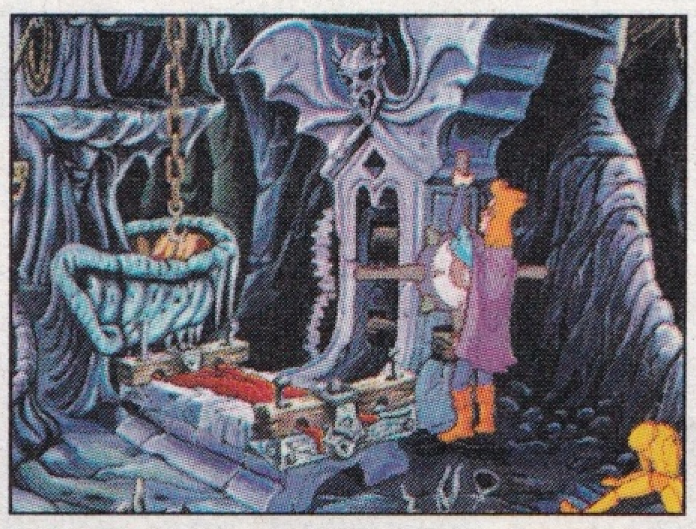
60 Klikamy drugim przyciskiem na diabła i wybieramy Zamknij/Pociągnij. Zdmuchujemy którąś ze świec, aby umieścić bestię w zamknięciu. Z ziemi podnosimy rogi.



61 Wracamy do głównego korytarza i idziemy w prawo. Jeśli obejrzymy kratę więzienną, zobaczymy, co się stało z naszą przyjaciółką. Idziemy przejściem w prawo.



62 Idąc cały czas w prawo, docieramy do kranika. Ciągniemy zawór, aby wstrzymać wypływanie lawy. Używamy rożka na kraniku. Pchamy zawór. Eksplozja wysadza drzwi z futryny.



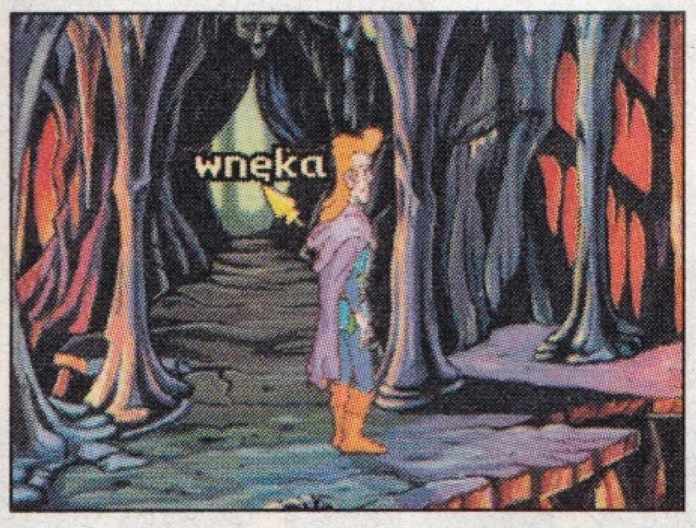
63 Wchodzimy w zniszczone wrota, biorąc po drodze leżący obok kawałek rożka. W sali tortur bierzemy strój z kukły i rozciągamy go na madejowym łożu. Wracamy do świec.



64 Ścinamy czerwoną świecę, a potem używamy białej. Używamy sztyletu na palenisku – wypada węgielek. Weźmy go, gdy trochę ostygnie. Wracamy do sali tortur, ale uwaga: podczas drogi co pewien czas używamy świecy na węgielku, bo zmieni się w pył i wszystko będzie trzeba robić od nowa.



65 W sali tortur wrzucamy węgielek pod kocioł ze smołą. Potem używamy świeczki na palenisku. Do smoły wkładamy strój kukły. Czarne wdzianko łączymy z rogami i mamy przebranie diabła.



66 Stajemy obok wnęki, za którą czekają na nas strażnicy. Używamy wdzianka. Po rozmowie ze strażnikami okazuje się, że ten numer tak łatwo nie przejdzie. Zaglądamy do celi, gdzie siedzi dziewczyna. Po rozmowie dołączamy do niej.



67 Pchamy ścianę po prawej. Wciskamy na przemian lewy i prawy przycisk myszy lub klawisze Z i X. Gdy wskaźnik kilkukrotnie dojdzie do czerwonego poziomu, kamień ustępuje. Znów idziemy do wnęki i używamy przebrania.



68 Rozmawiamy z Lucyferem. Wybieramy najkrótsze zdania, a pan piekieł budzi się i wysłuchuje naszych żalów. To już koniec przygody! Teraz wysłuchamy jeszcze opowieści maga Arivalda o dalszych losach naszych bohaterów.

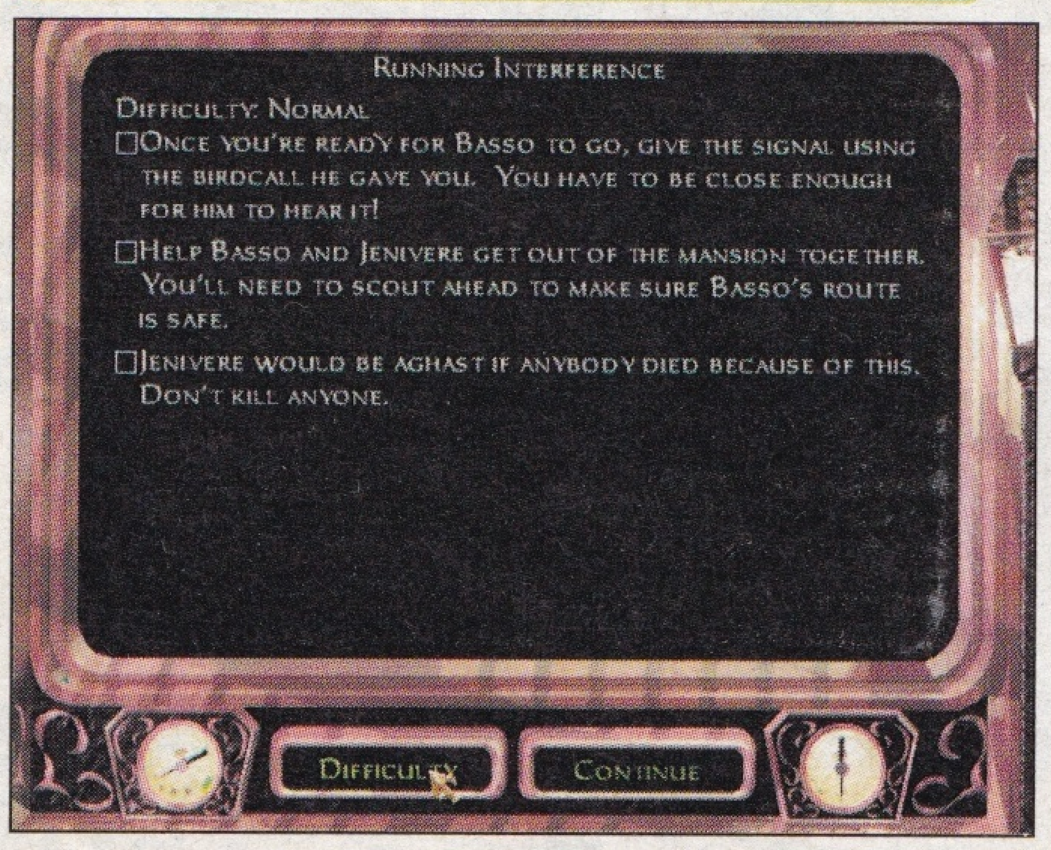


Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Gdy w ciemnym zaułku bezszelestnie przemyka cień, a wszyscy rozglądają się w poszukiwaniu swoich sakiewek, to znak, że w okolicy pracuje złodziejski mistrz Garrett. Nie jest on byle doliniarzem, ale prawdziwym artystą podejmującym się najtrudniejszych zadań Test gry na stronie 16

Thief II

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wybieramy poziom trudności



Thief II daje nam możliwość grania na trzech różnych poziomach trudności, różniących się od siebie nie tylko zachowaniem przeciwników, ale także zadaniami, które przyjdzie nam wykonywać. Zwykle im wyższy poziom, tym więcej pieniędzy musimy ukraść. Czasami dostajemy dodatkowe zadania, a na poziomie Expert obowiązuje zakaz zabijania. Jesteś złodziejem, nie mordercą – oto nasze motto w tej grze. Poziom trudności zmieniamy, naciskając klawisz DIFFICULTY.

Brak opcji treningowych w Thief II został zrekompensowany w inny sposób. Gdy przechodzimy pierwsze misje na poziomie Normal, program cały czas podpowiada, co powinniśmy zrobić, podając nawet klawisze, które należy wcisnąć.

Pamiętajmy! Musimy dobrać poziom trudności do naszych umiejętności. Początkujący gracz na poziomie Expert nie zajdzie daleko.

Złodziejski majdan

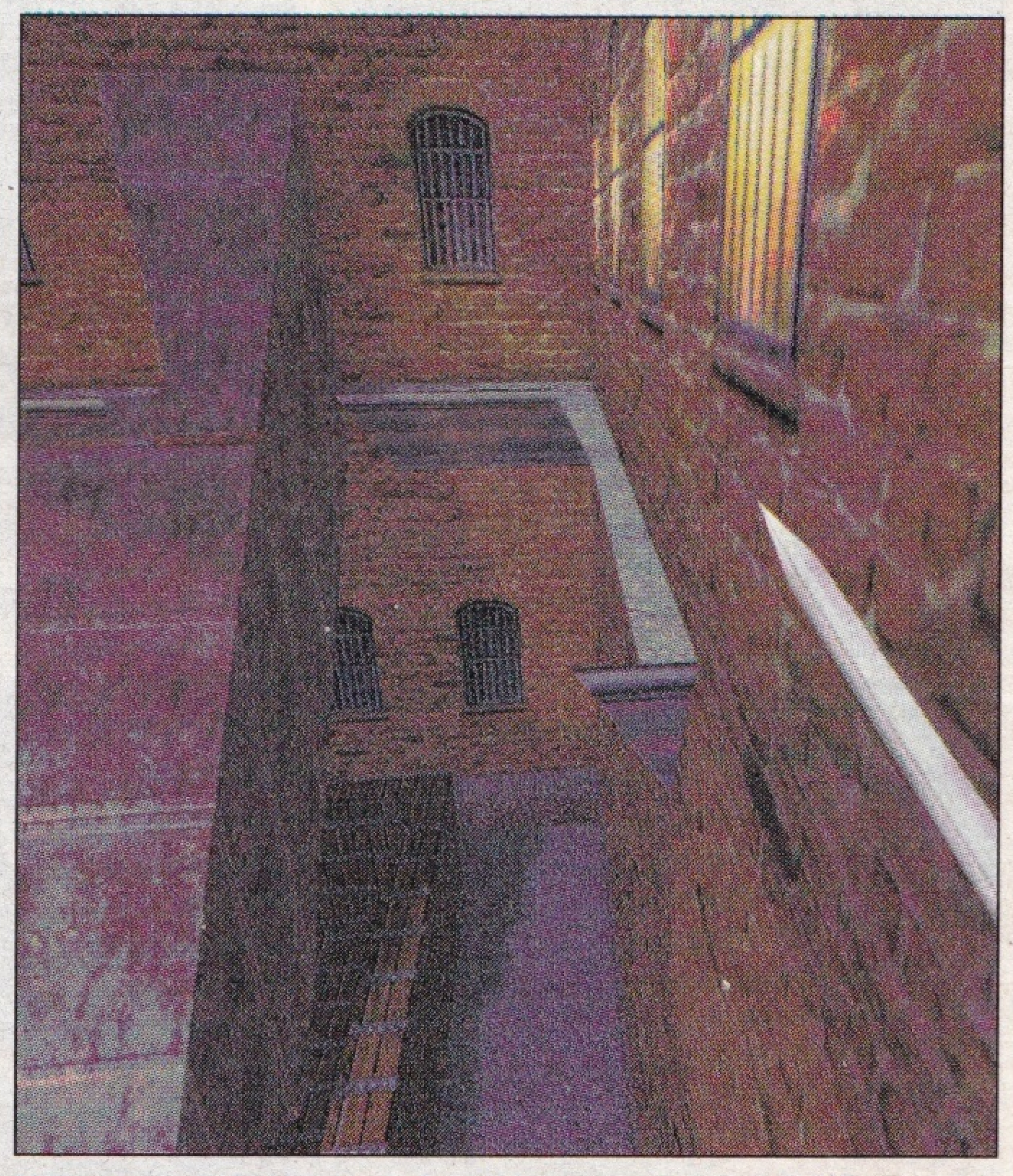
Garrett posiada wiele unikalnych umiejętności, ale bez odpowiedniego sprzętu oraz swojego wiernego łuku nie byłby złodziejskim mistrzem. Dodatkowo może także posługiwać się mieczem (co jest rozwiązaniem najgorszym z możliwych), oraz pałką służącą do ogłuszania przeciwników.

Aby przejrzeć przedmioty znajdujące się w naszym inwentarzu, wciśnijmy klawisz [tab]. W prawym dolnym rogu ekranu będą się pojawiać kolejne pozycje.

Używaną broń zmieniamy klawiszami [+] i [-] umieszczonymi na klawiaturze numerycznej. Jest jednak łatwiejszy i szybszy sposób – klawisze numeryczne w górnej części klawiatury otwierają nam natychmiastowy dostęp do wszystkich typów broni i strzał.

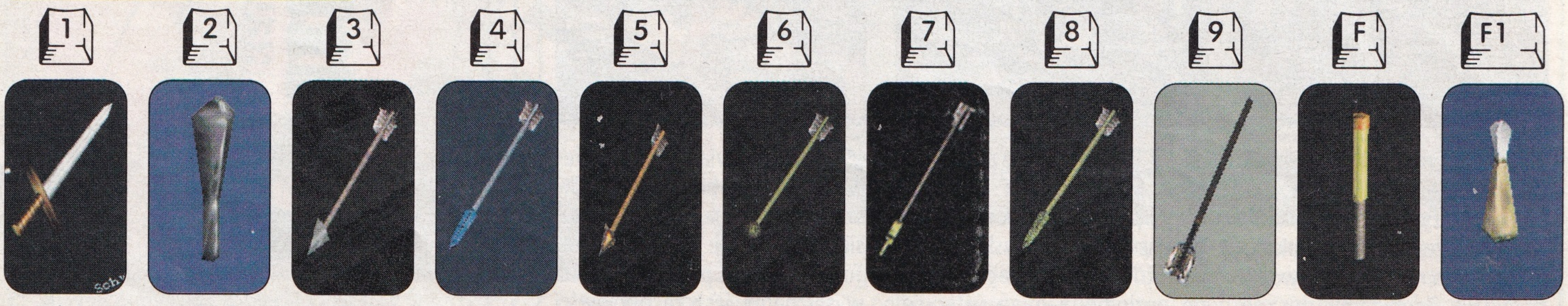


Pierwsze kroki



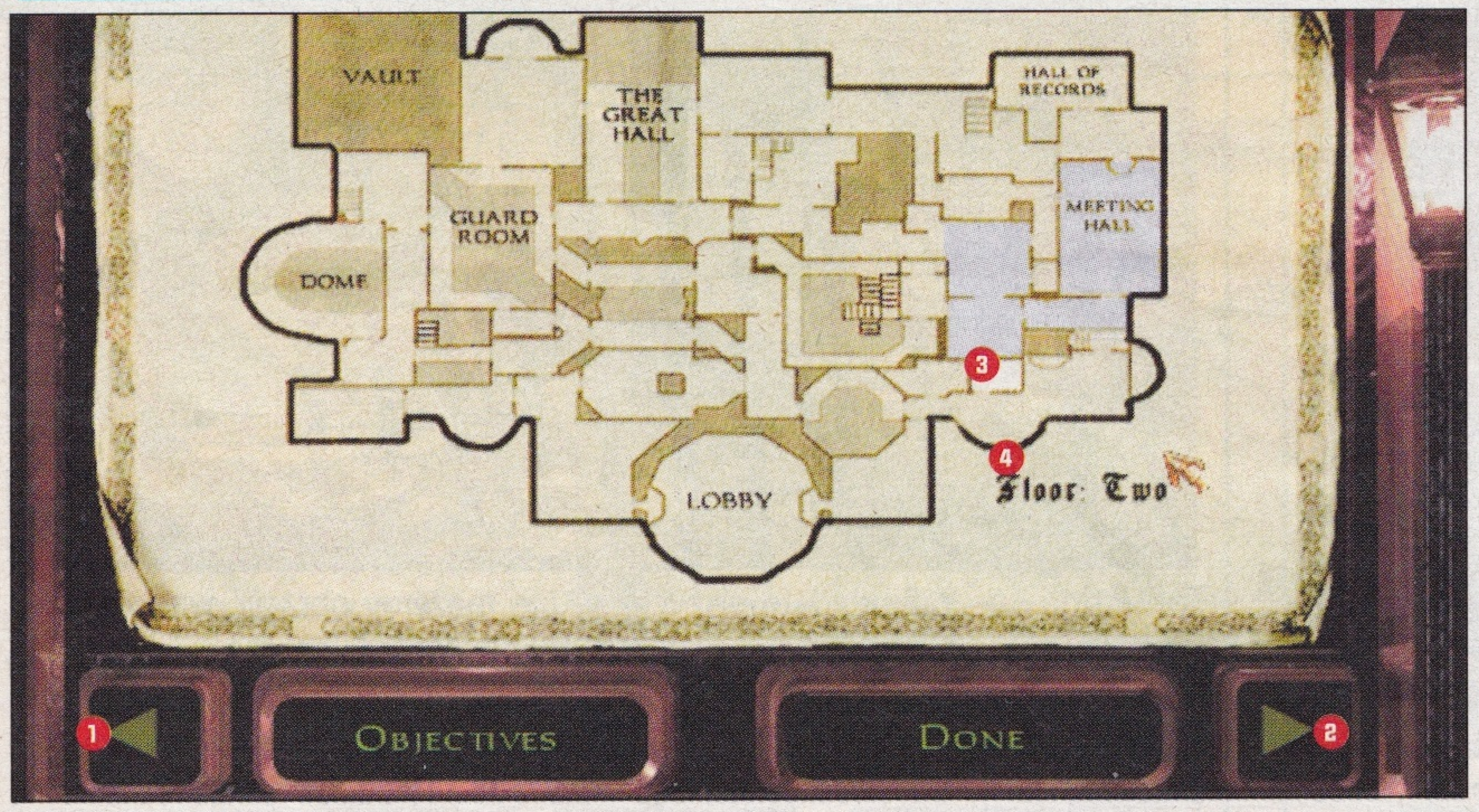
Wbrew pozorom skuteczne, czyli ciche przemieszczanie się, nie jest łatwe. Do poruszania się używamy klawiszy [W], [A], [S], [D]. Gdy chcemy podbiec, wystarczy nacisnąć [shift]. Możemy również skradać się po cichu, ale wcześniej trzeba w opcjach gry ustawić odpowiedni klawisz pod pozycją „walk forward slowly" lub „creep". Im szybciej się poruszamy, tym więcej hałasu robimy, a jak wiadomo, złodzieje nie powinni go robić w ogóle. Dlatego pierwsze minuty z grą należy spędzić chodząc, a także ucząc się, jakie odgłosy wydają różne rodzaje podłoża.

Rodzaje broni i sprzętu



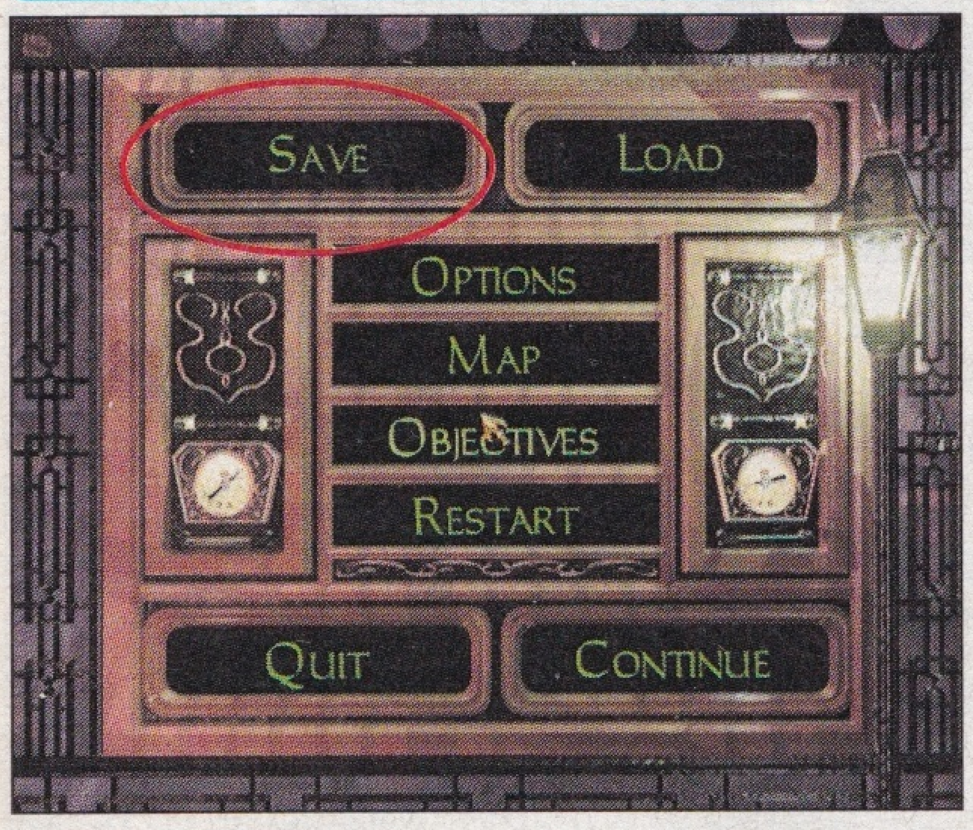
1	2	3	4	5	6	7	8	9	F	F1
miecz	pałka do ogłuszania	strzała zwykła	strzała wodna	strzała ognista	strzała mchowa	strzała gazowa	strzała z liną	strzała dźwiękowa	flara	eliksir zdrowia

Korzystanie z mapy

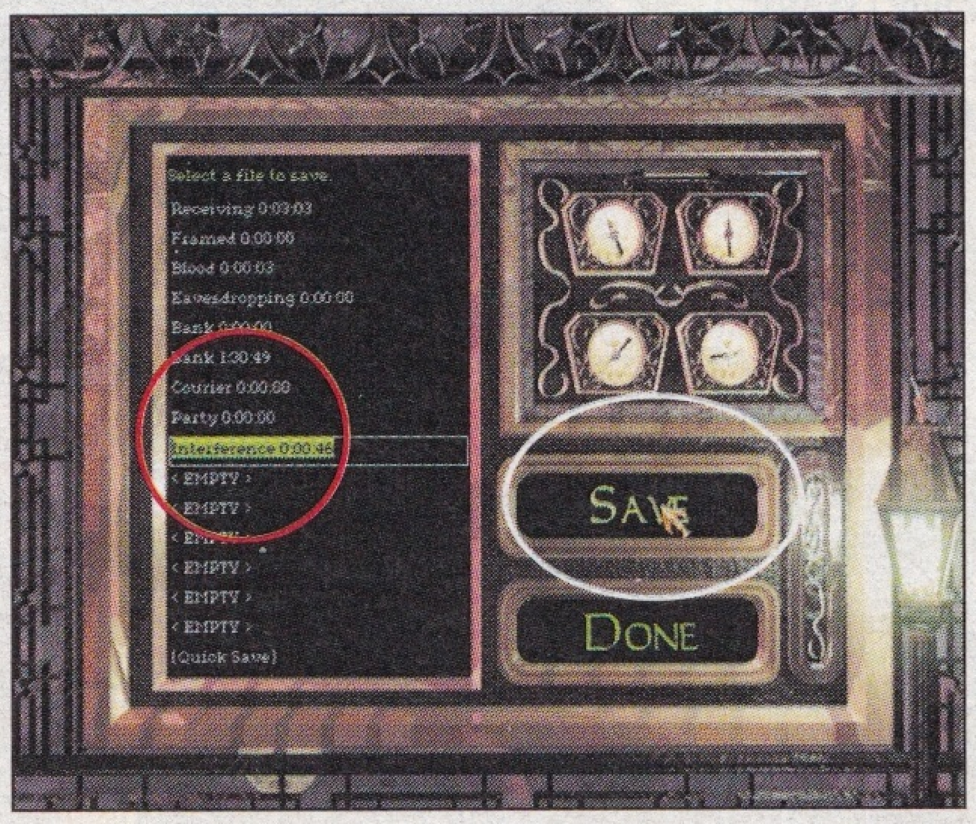


Choć zdarzają się misje, w których nie mamy dostępu do mapy, to jednak w większej części gry będziemy z niej korzystać. Czasami jest ona dokładna, czasami tylko ogólna, ale zawsze bardzo się przydaje. Włączamy ją klawiszem [M]. W Thiefie II dodano możliwość robienia zapisków na mapie – wystarczy tylko kliknąć lewym przyciskiem myszy na dowolne miejsce i wpisać informację. Usuwamy ją, klikając na nią prawym przyciskiem myszy. Zdarza się, że mamy więcej niż jedną mapę w danej misji. Możemy je wtedy przewijać, klikając na strzałki ❶ i ❷. Pomieszczenia, w których już byliśmy, zaznaczane są na jasnoniebiesko ❸. Miejsca, w których właśnie się znajdujemy oznaczane są kolorem jasnokremowym ❹.

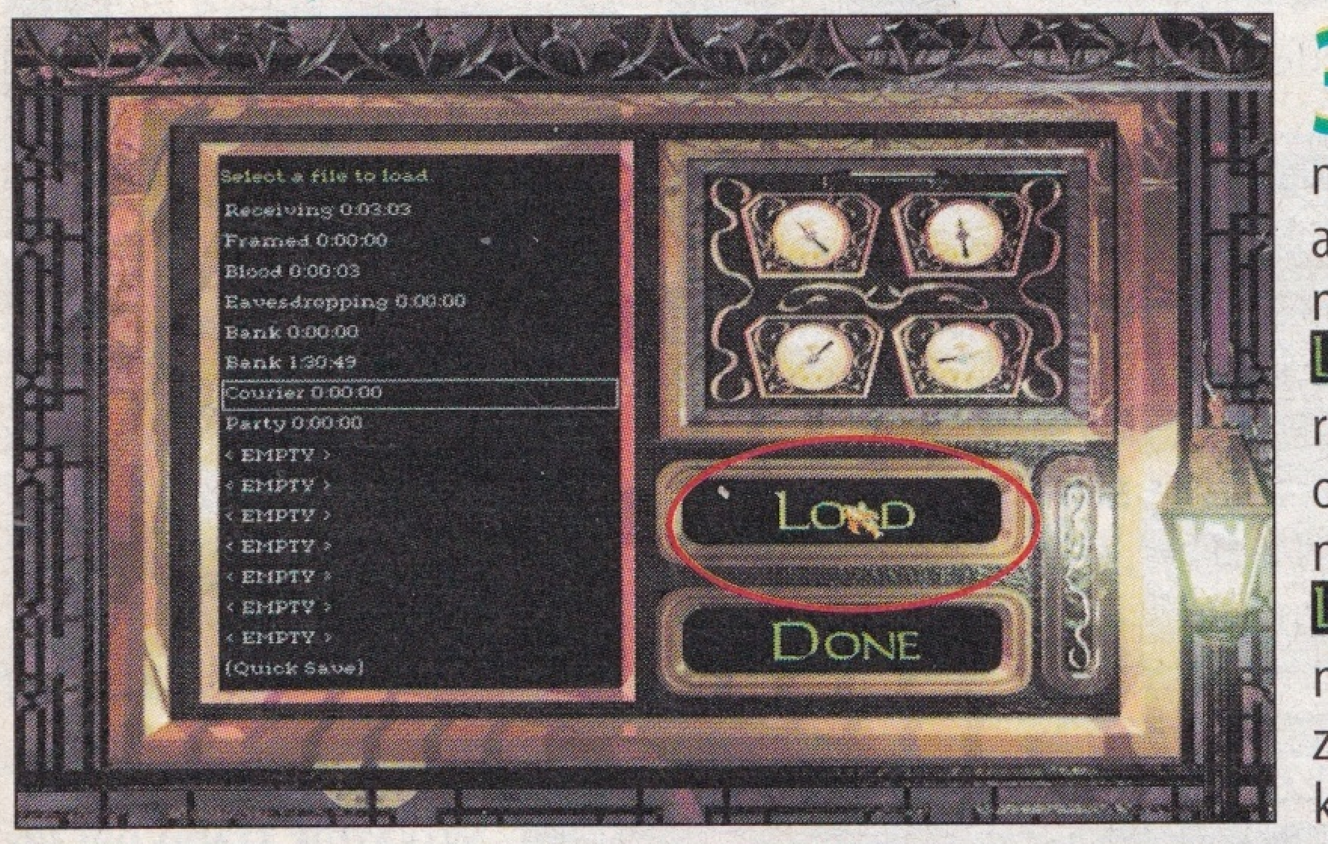
Ładowanie i zapisywanie



1 W trakcie gry naciskamy klawisz [esc]. Pojawia się menu opcji, w którym klikamy na przycisk z napisem SAVE.



2 Pojawia się kolejne menu. Wybieramy miejsce na zapisanie gry (czerwone kółko) i klikamy na SAVE (zaznaczony białym kółkiem).



3 W wypadku ładowania stanu gry postępujemy tak samo (naciskamy klawisz [esc], aby uaktywnić menu), z tą różnicą że naciskamy na przycisk LOAD. W menu wybieramy interesujący nas stan gry (można orientować się po czasie nagrania podanym obok) i naciskamy LOAD (w kółku). Możemy również korzystać z opcji szybkiego zapisywania – [alt] + [S] i szybkiego ładowania – [alt] + [L].

Wychylanie się

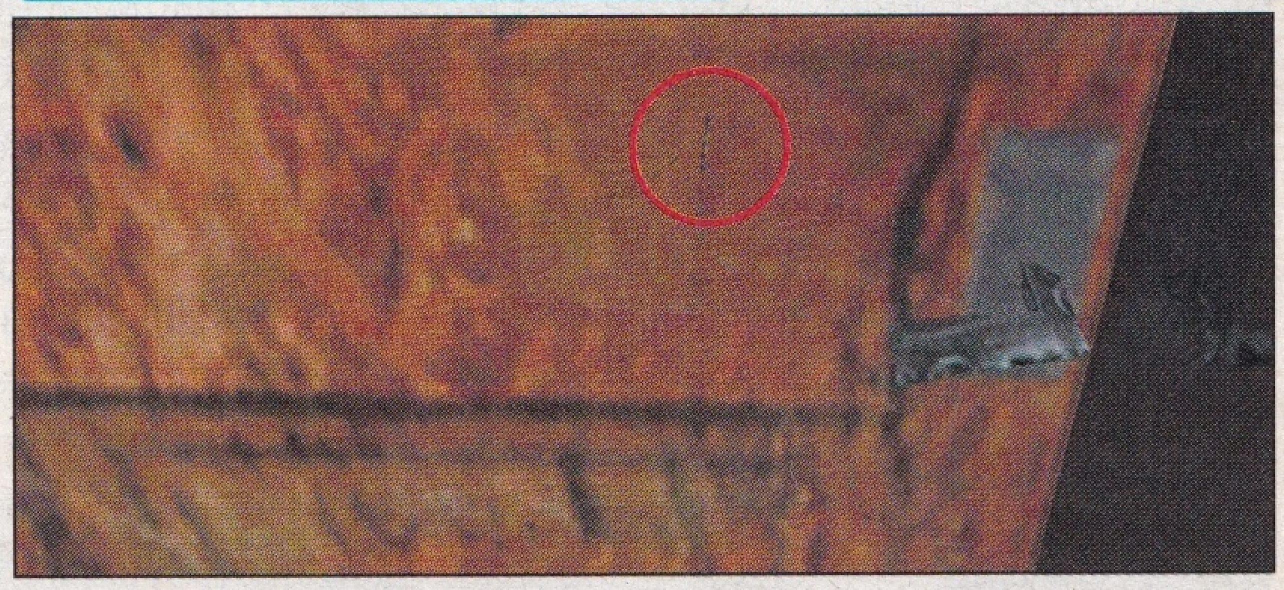


1 Garrett nie może wypadać zza rogu niczym John Rambo. Musi się najpierw dobrze rozejrzeć i sprawdzić, czy nie czyha na niego jakieś niebezpieczeństwo. Wprawdzie najlepszą pomocą jest słuch, ale oczy też się przydają.



2 Aby wyjrzeć zza węgła, naciskamy klawisze [Q] i [E]. Ekran przechyla się wtedy na bok, a my widzimy, co się dzieje za rogiem. Uwaga! Zdarza się, że gdy wyglądamy, zmienia się stopień naszego ukrycia. Przeciwnik może nas więc zauważyć!

Używanie wytrychów



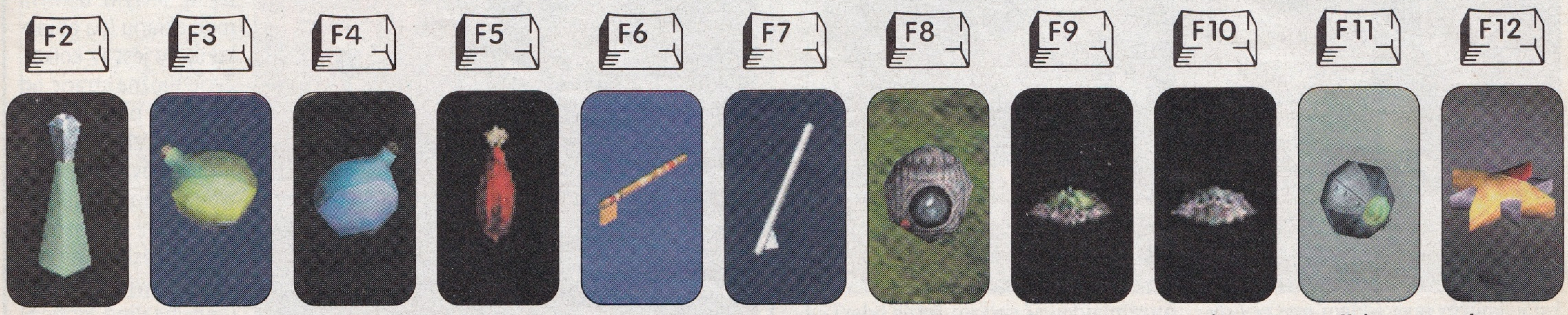
Niektóre zamki można otworzyć wytrychami. Aby ich użyć, musimy znaleźć się naprawdę blisko, wyciągnąć wytrych (kółko na obrazku), użyć go i trzymać wciśnięty przycisk użycia. Jeśli słyszymy chroboty, a klamka się porusza, znaczy że zamek można otworzyć. Zmieniajmy wytrychy aż do skutku.

Zmiany wprowadzone w łatce 1.18

Łatka do Thiefa II (umieszczona na płytce **GIER**) działa tylko z oryginalną angielską grą w wersji 1.07. Po jej zainstalowaniu zobaczymy między innymi następujące zmiany:

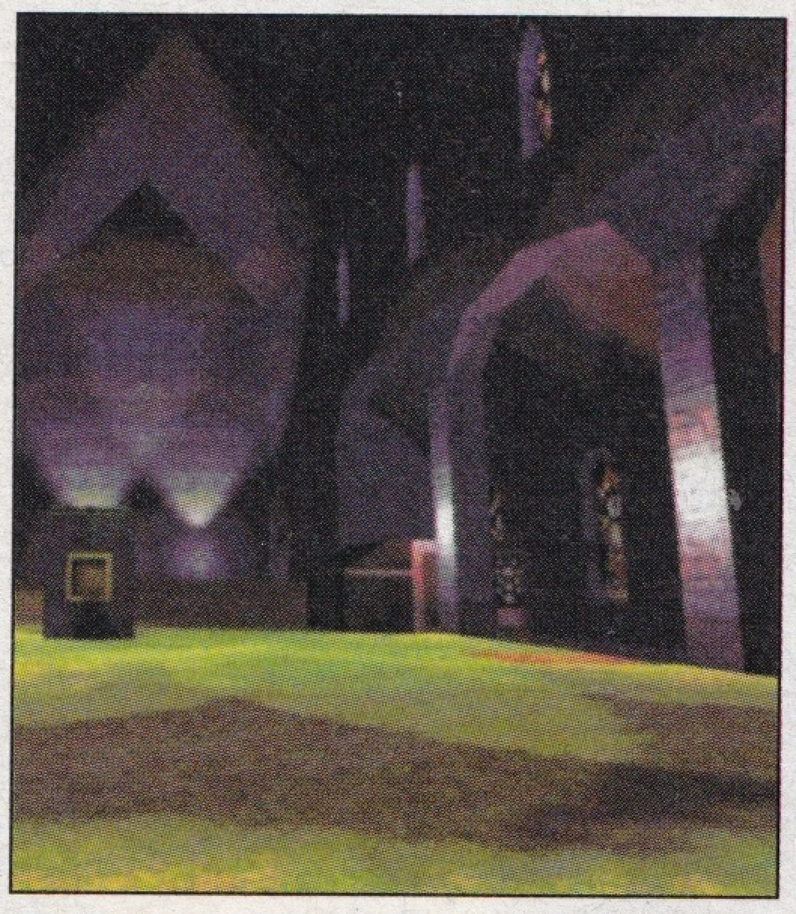
- bardziej rozgarniętych przeciwników
- łatwe wskakiwanie na liny
- łatwiejsze blokowanie ciosów
- więcej rozmów i komentarzy
- więcej ukrytych przedmiotów
- więcej modeli strażników
- lepszy wygląd części map
- inteligentniejszą bestiożabę
- ułatwione trudne misje
- obsługę akceleratorów opartych na chipie NVIDIA
- obsługę kart dźwiękowych wykorzystujących standard EAX 1.0
- lepszy system rozchodzenia się dźwięku
- 24 kanały dźwiękowe
- korekcję jasności w trakcie wyświetlania filmów
- usunięty błąd niezaliczania celów misji pomimo ich wykonania.

Po zainstalowaniu łatki objętość katalogu z grą zwiększa się o około 200 MB. Wszystkie zapisane stany gry po wczytaniu zaczynają się na początku danej misji.

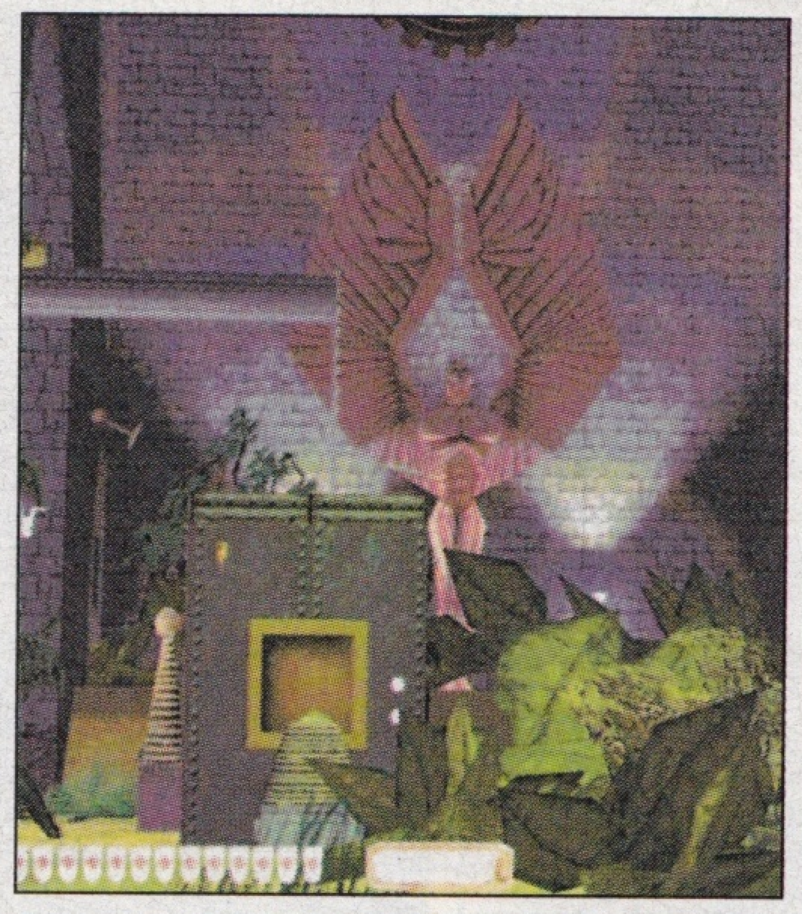


F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12
eliksir powietrza	eliksir niewidzialności	eliksir powolnego spadania	eliksir szybkobiegacza	wytrych kwadratowy	wytrych trójkątny	granaty oślepiające	mina gazowa	mina	Kula Szpiegula	kompas

Mechaniczne oko

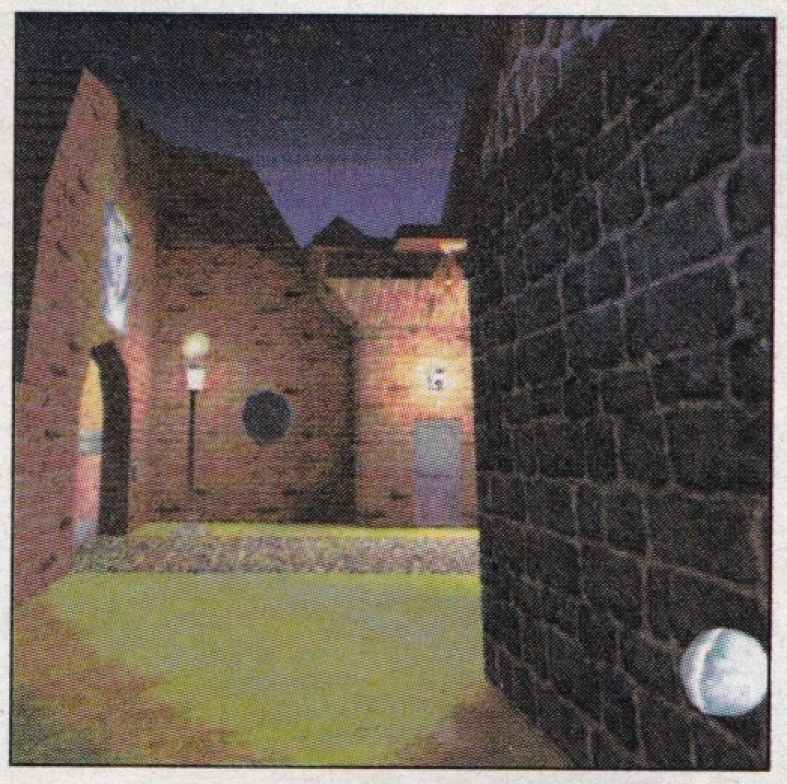


W pierwszej części gry Garrett stracił oko. Zamiast niego ma protezę, która nie tylko zastępuje gałkę oczną, ale działa też jak lornetka.

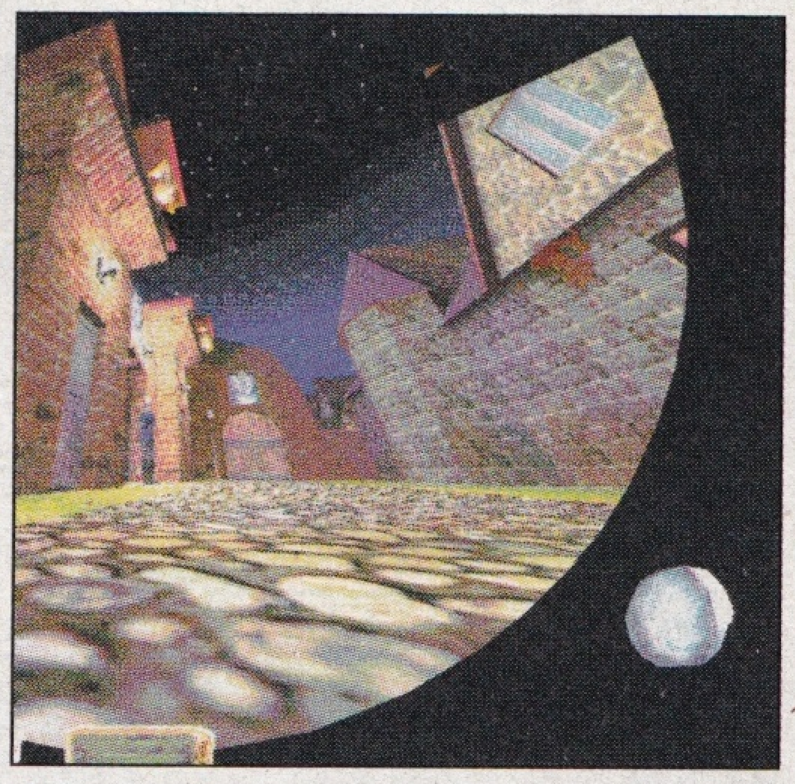


Aby przybliżać i oddalać obraz, używamy klawiszy [ ]] i [[ ]. Aby powrócić do normalnego widoku, trzeba nacisnąć klawisz [P].

Kula Szpiegula



To jedno z najprzydatniejszych urządzeń w grze. Gdy wybierzemy je z inwentarza (klawisz [F11]) i rzucimy przed siebie, obraz z kuli zaczyna być przekazywany do mechanicznego oka Garretta.

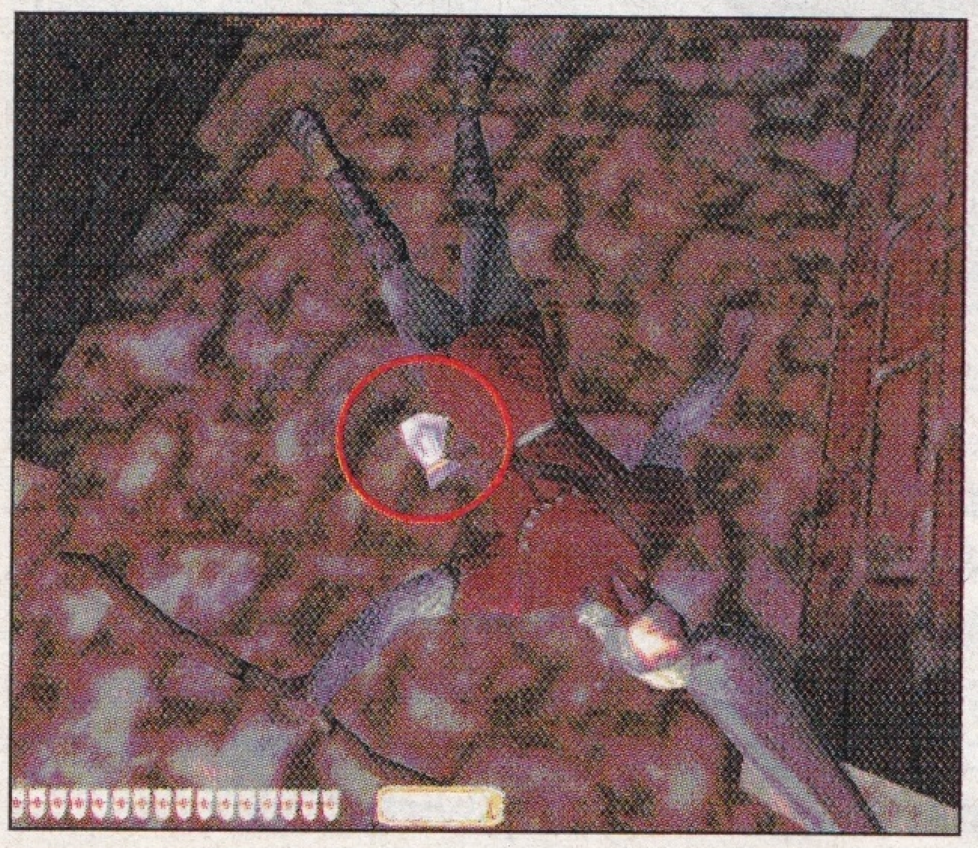


Kulę możemy obracać we wszystkie strony, rozglądając się tak jak normalnie. Gdy naciskamy dowolny przycisk myszy, transmisja zostaje przerwana. Urządzenie trzeba podnieść z ziemi, by móc użyć go ponownie.

Zbieranie przedmiotów

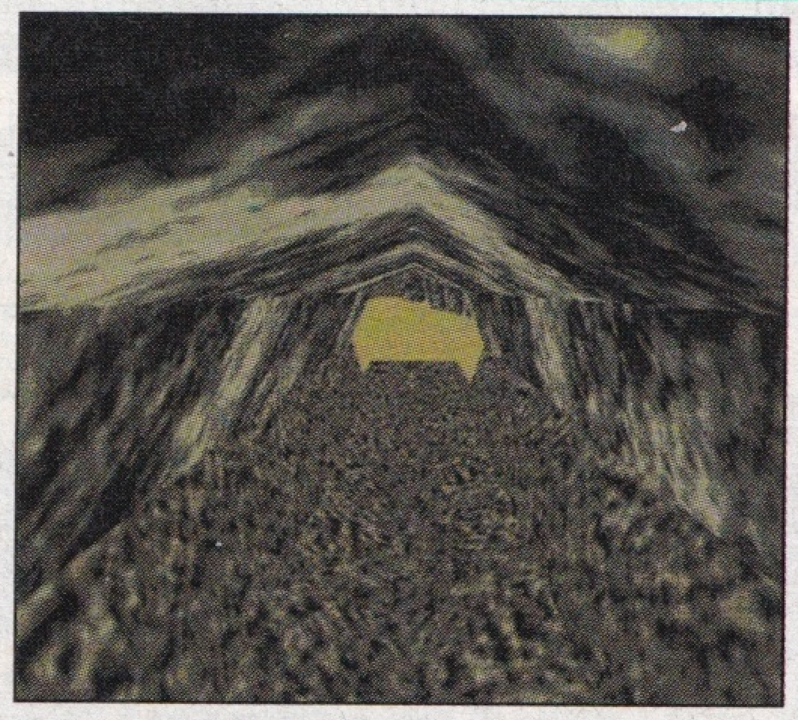


Na początku większości misji zaglądamy do sklepu, w którym możemy kupić najpotrzebniejsze przedmioty. Jednak pieniądze szybko się kończą, a zapasy niewystarczają na długo. Na szczęście wiele przydatnych sprzętów możemy znaleźć w okradanych przez nas miejscach. Gdy zauważymy coś leżącego na ziemi, podejdźmy i kucnijmy w pobliżu.

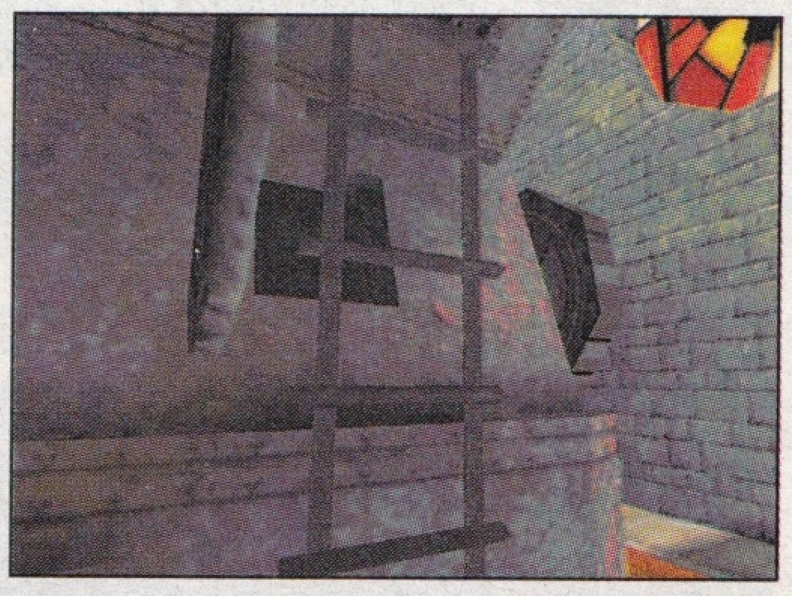


Jeżeli przedmiot można podnieść, zostanie on podświetlony (na obrazku zaznaczony jest kółkiem). Zabieramy go, klikając na niego, prawym przyciskiem myszy. Przedmiot musi znajdować się w środku naszego pola widzenia. W taki sam sposób możemy dokonywać kradzieży kieszonkowych, lecz podczas takich prób trzeba bardzo uważać, aby nie zostać zauważonym.

Kucanie i skakanie



Do wielu miejsc możemy dostać się tylko w pozycji pochylonej. Kucamy, naciskając klawisz [X]. Poruszając się w tej pozycji, mniej rzucamy się w oczy, zmniejsza się też hałas powodowany naszymi krokami. Pamiętajmy, że pochyleni nie możemy dobyć broni białej, ale wciąż możemy strzelać z łuku.

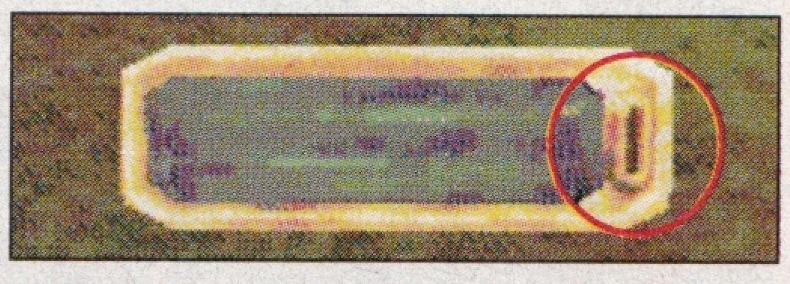


Garrett nie jest Spidermanem, ale potrafi doskonale skakać. Czynność tę wykonujemy, naciskając spację. Pamiętajmy, że lądowanie po skoku jest wyjątkowo głośne i jeżeli w pobliżu znajduje się strażnik, to na pewno nas usłyszy. Spacja służy także do podciągania się na wyżej położone krawędzie. Wystarczy przytrzymać ten klawisz, usłyszymy wtedy stęknięcie, a Garrett wdrapie się na półkę.

Kryształy ukrycia

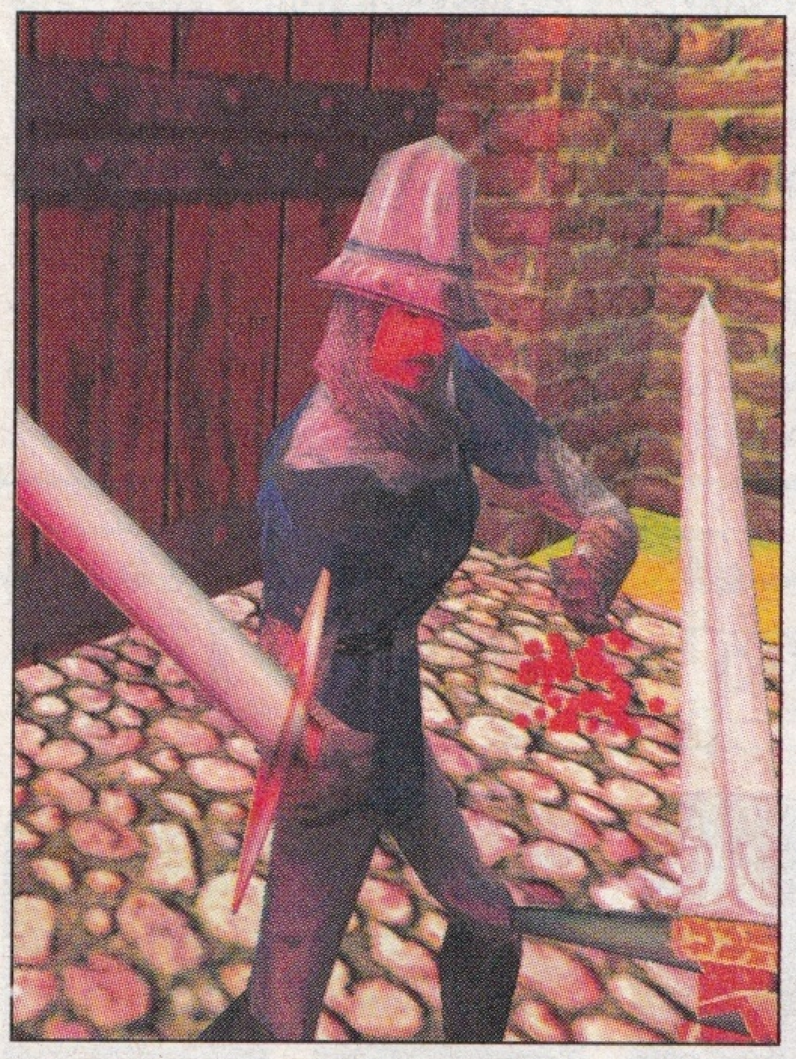


Bez tego genialnego urządzenia nie dałoby się grać. Im ciemniejszy jest duży kryształ, tym lepiej jesteśmy ukryci. Jeżeli jest zupełnie czarny, oznacza, że staliśmy się niemal niewidzialni. Aby nas odkryć, strażnik musiałby na nas wpaść.

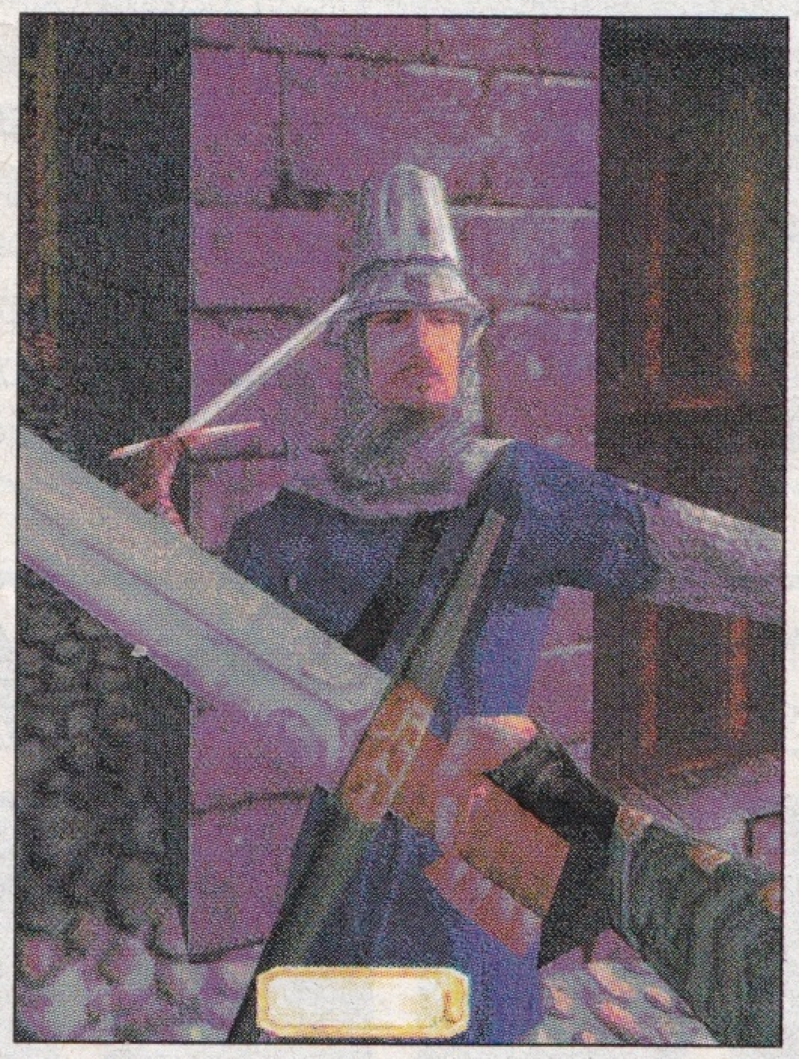


Mały kryształ po prawej (kółko), to nasz alarm. Jeżeli jest czarny – jesteśmy bezpieczni. Żółty oznacza, że ktoś może nas zauważyć, ale niekoniecznie rozpoznać. Czerwony – alarm! Jeśli znajdziemy się w czyimś polu widzenia, zostaniemy odkryci.

Walka i blokowanie

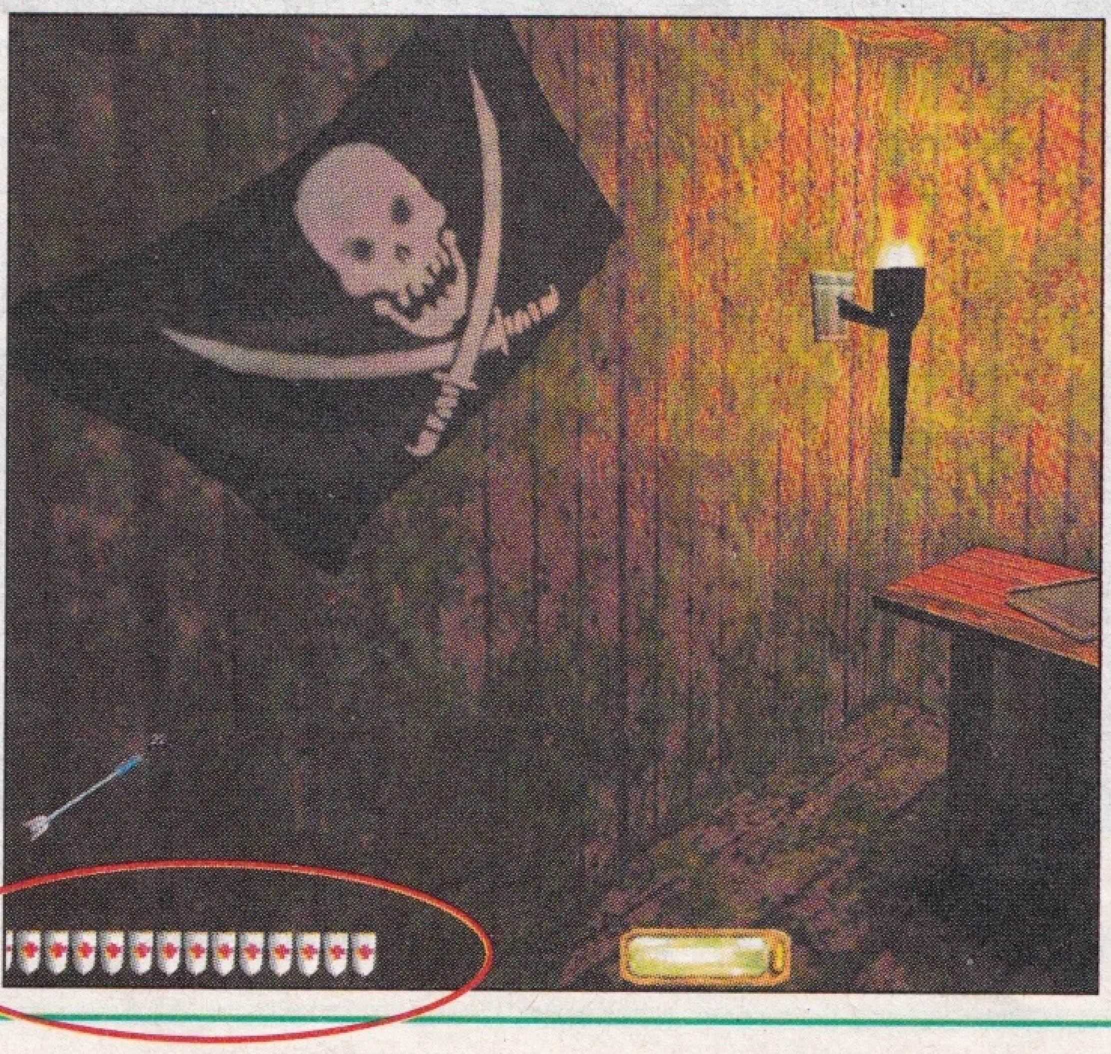


Jeżeli doszło do walki, oznacza to, że coś nam się nie udało. Wyciągamy miecz ([1]) i zadajemy nim ciosy, klikając lewym przyciskiem myszy. Gdy przytrzymujemy przycisk dłużej, Garrett potężnie uderza znad głowy.



Aby blokować, naciskamy klawisz [B]. Zasłonięcie się nie oznacza, że wszystkie ciosy zostaną zablokowane. Miecz musi znajdować się tam, gdzie uderza przeciwnik. Rada **GIER** – najlepiej unikać takich sytuacji.

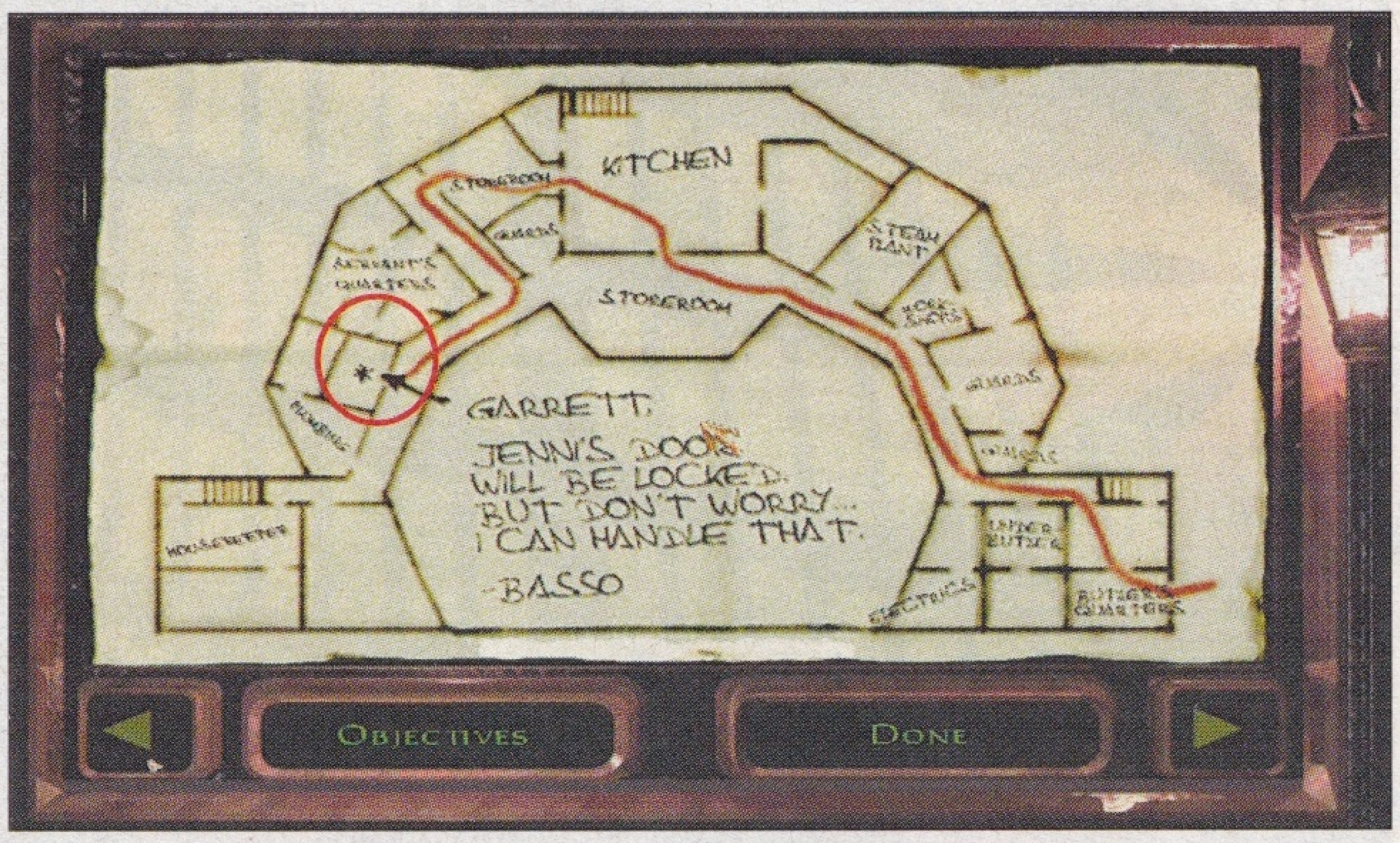
Energia życiowa

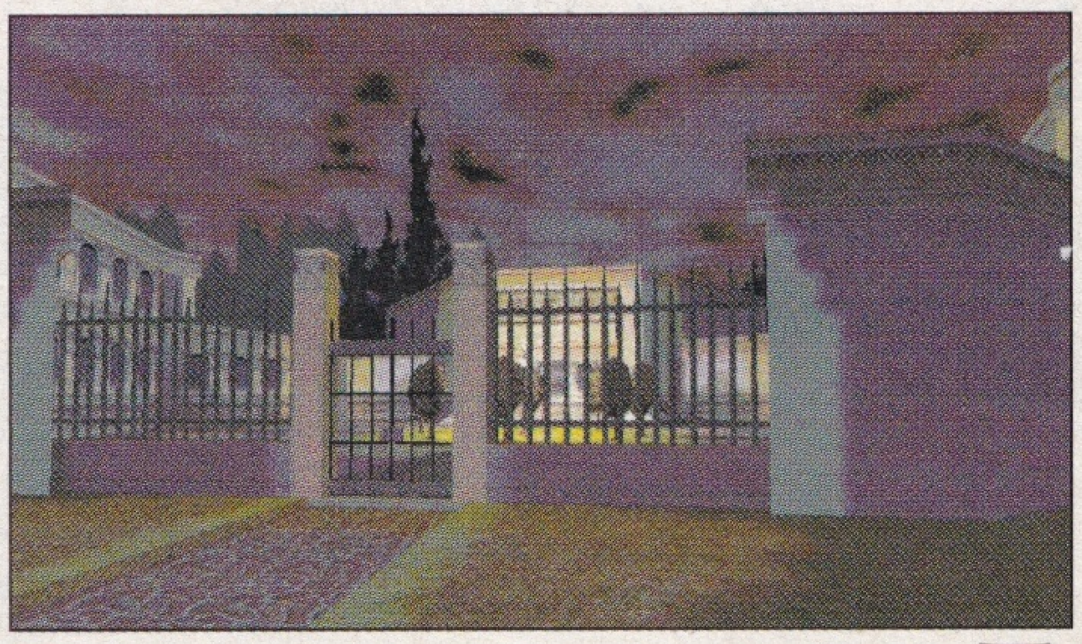


Wskaźnik stanu naszego zdrowia znajduje się w lewym dolnym rogu ekranu (na obrazku ujęty jest w kółko). Życie można stracić od ciosów przeciwnika, wskutek zbyt długiego przebywania pod wodą lub upadków z dużych wysokości. Siły odzyskujemy, pijąc uzdrawiający eliksir (ang. healing potion) i zjadając znalezioną żywność.

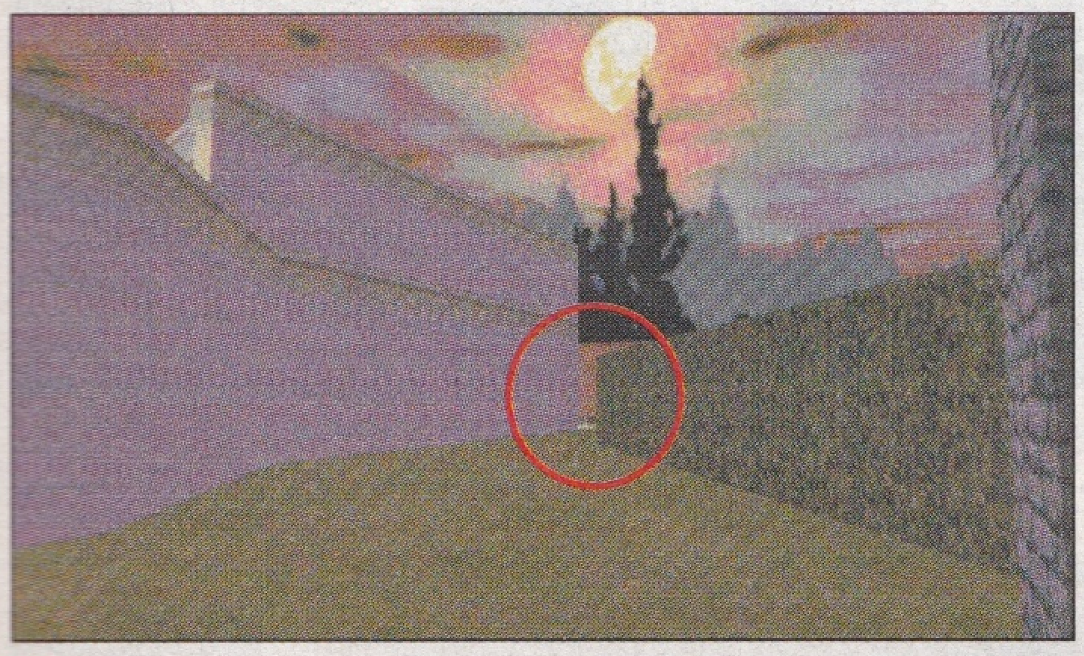
Wypełniamy pierwszą misję

1 Zaraz po rozpoczęciu misji spoglądamy na mapę (klawisz [M]). Nasza pozycja zaznaczona jest po prawej u dołu, przy głównej bramie wiodącej do rezydencji. Nasz przyjaciel Basso otworzył nam drzwi do kwater służby. Droga, którą musimy przebyć, zaznaczona jest cienką, czerwoną linią. Wejście jest łatwe, kłopoty zaczną się, gdy napotkamy pierwszych strażników. Naszym zadaniem jest oczyszczenie drogi do ukochanej Bassa. Jej pokój znajduje się w prawym skrzydle domu.





2 Wychodzimy z ekranu mapy, naciskając [esc]. Główna brama jest zamknięta. Rozejrzyjmy się po okolicy. Możemy podejść do płotu i zobaczyć patrolujących ogród strażników.



3 Idziemy w prawo. Musimy dojść do rogu domu (na obrazku zaznaczonego kółkiem). Okolica jest bezpieczna, więc spokojnie możemy podbiec.



4 Za rogiem znajdują się schodki i drzwi do domu. Tędy musimy wejść. Zwróćmy uwagę, jak zmienia się kryształ ukrycia, gdy wchodzimy w światło.



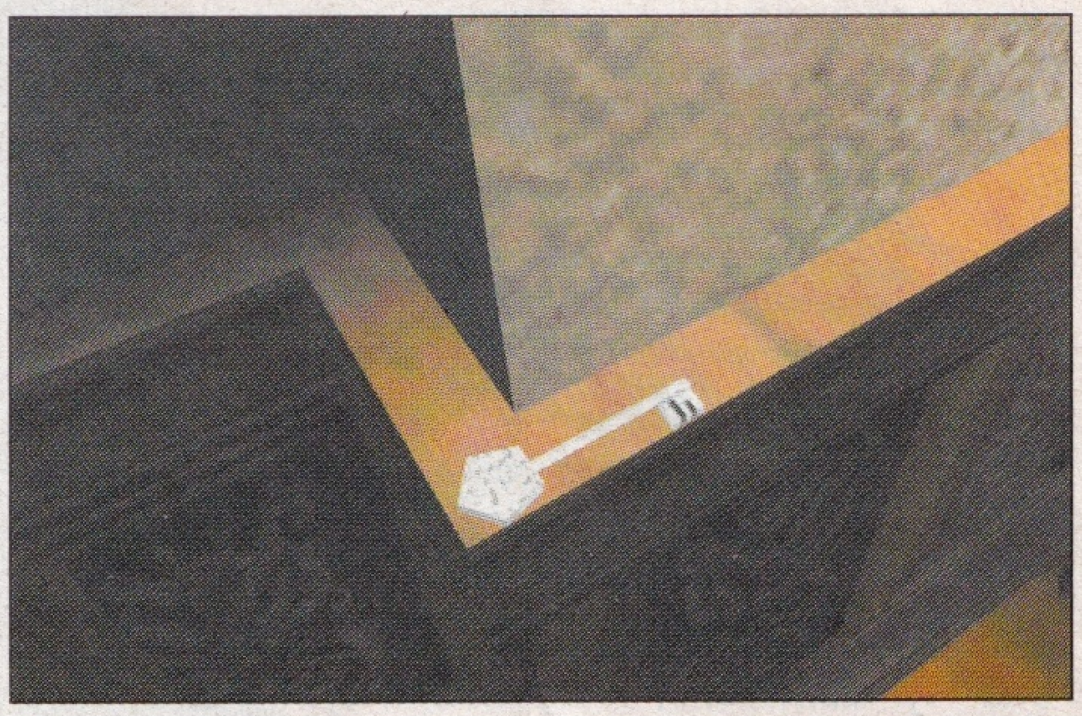
5 Gdy podejdziemy do drzwi, zostaną one podświetlone. Klikamy prawym przyciskiem myszy i już stoją otworem.



6 Jesteśmy już w rezydencji. Rozglądamy się po pokoju. Na pewno znajdzie się tu coś do wzięcia! Na stole leżą poukładane w równe stosiki monety. Chyżo je zabieramy.



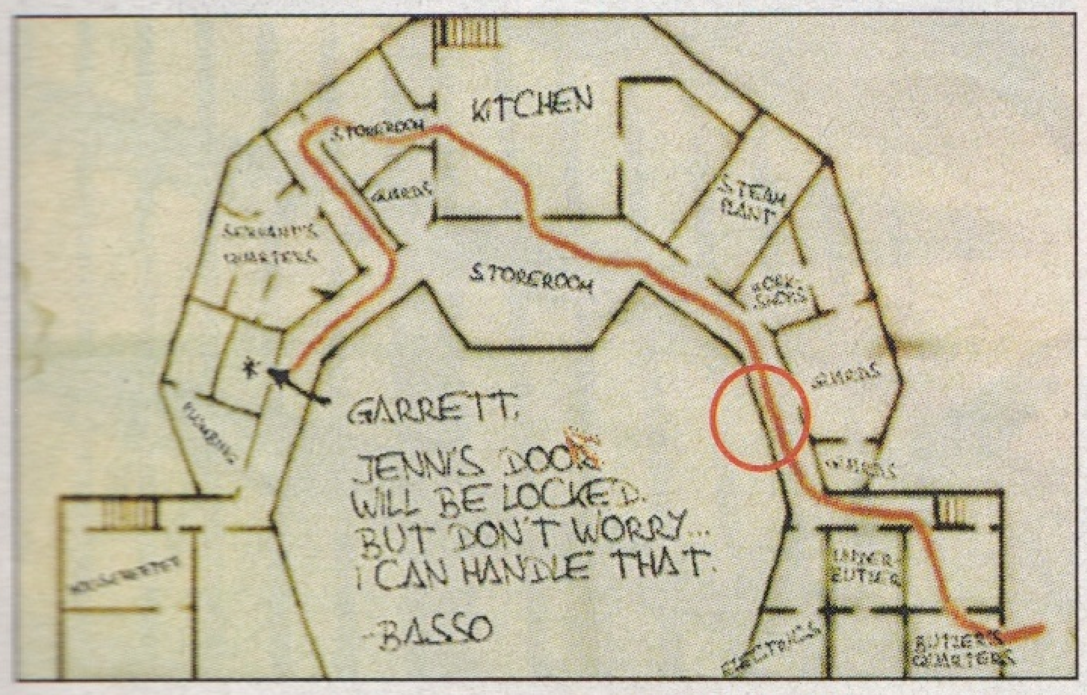
7 Paserzy nieźle płacą za złote świeczniki... Pamiętajmy o dokładnym badaniu pomieszczeń, w których się znajdujemy – wiele przedmiotów jest poukrywanych.



8 Uważnie oglądamy pomieszczenie. Tuż obok zamkniętych drzwi, po lewej stronie znajdziemy klucz leżący na boazerii. Musimy go oczywiście zabrać ze sobą.



9 Klucz otworzy nam drzwi. Wybieramy go w inwentarzu i używamy na przeszkodzie, naciskając prawy przycisk myszy.

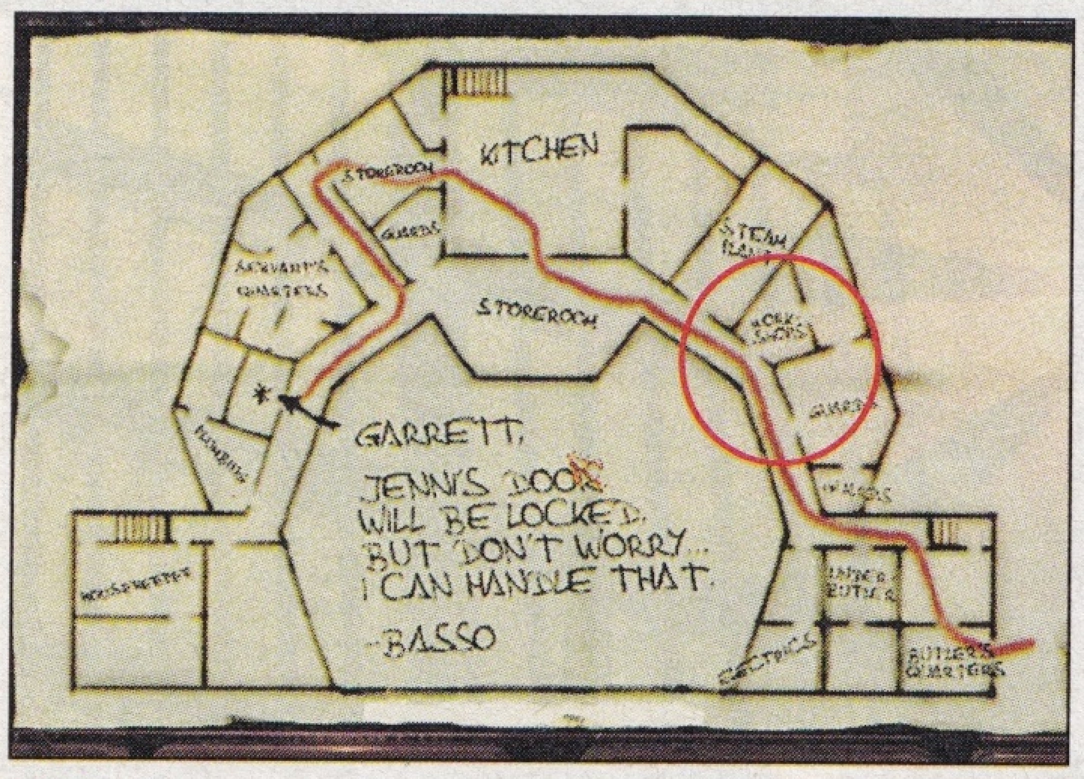


10 Idziemy w lewo ciemnym korytarzem aż do rogu. Patrzymy na mapę – stoimy w punkcie oznaczonym kółkiem. Tuż obok jest pokój strażników.



11 Wychylamy się zza rogu. Przed nami zapalona pochodnia, a po prawej stronie okno, przez które widać straż. Wybieramy strzały wodne (klawisz [4]) i strzelamy w pochodnię. Słyszymy krótką rozmowę strażników. Kucamy i przechodzimy pod oknem.

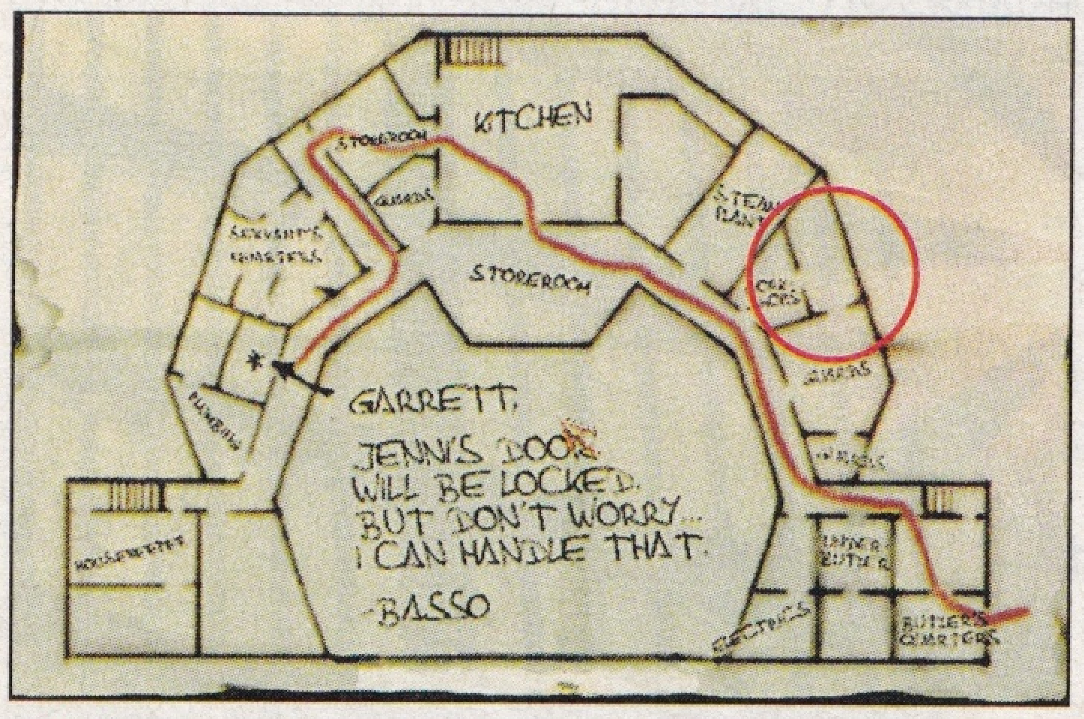
Wypełniamy pierwszą misję



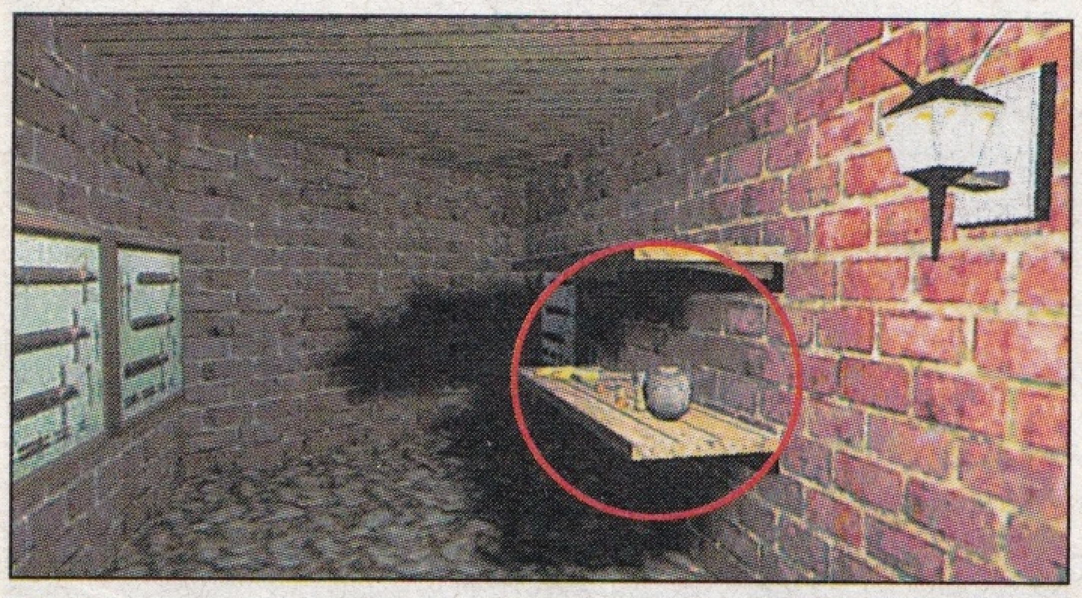
12 Znowu rzut oka na mapę. Po prawej stronie korytarza znajduje się kwatera straży, obecnie pusta (kółko na mapie). Wchodzimy tam.



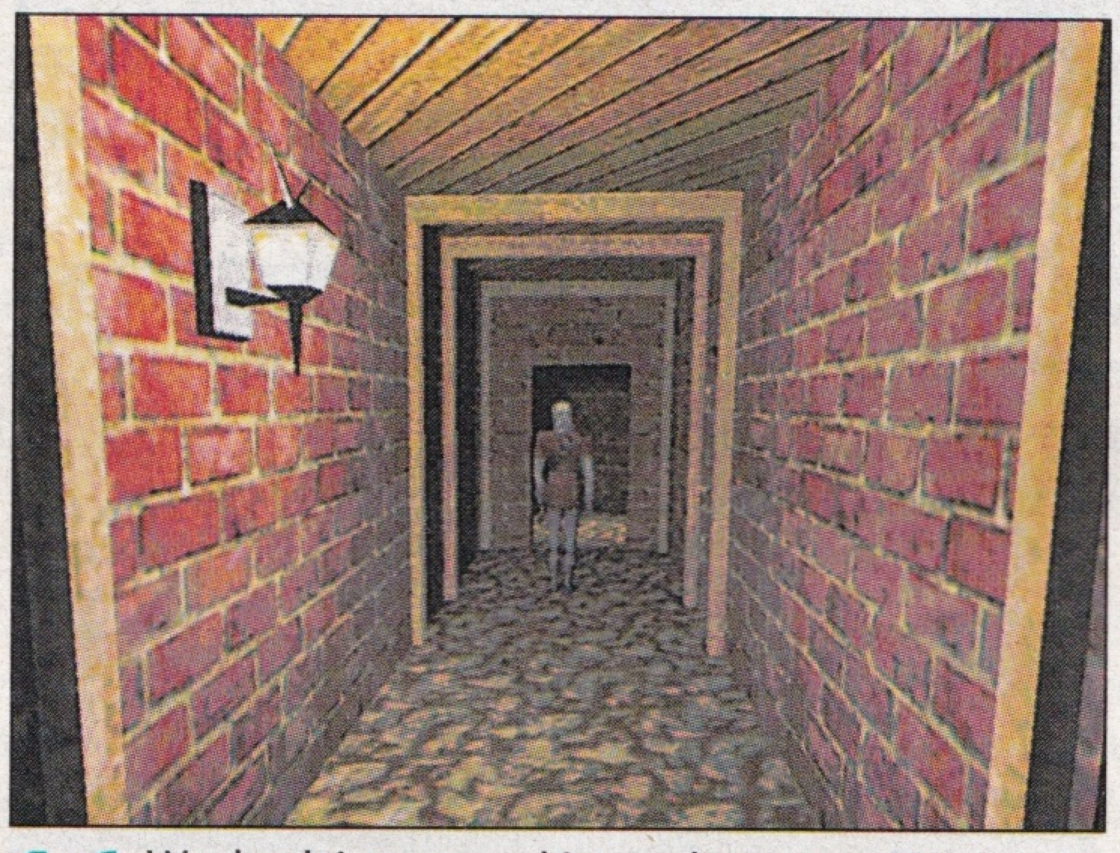
13 Na szczęście pomieszczenie jest ciemne, więc nie grozi nam wykrycie. Mimo to trzeba zachowywać się bardzo cicho. Na ziemi stoi skrzynia. Otwieramy ją prawym przyciskiem myszy i podbieramy przydatne zapasy. Nic się nie zmarnuje.



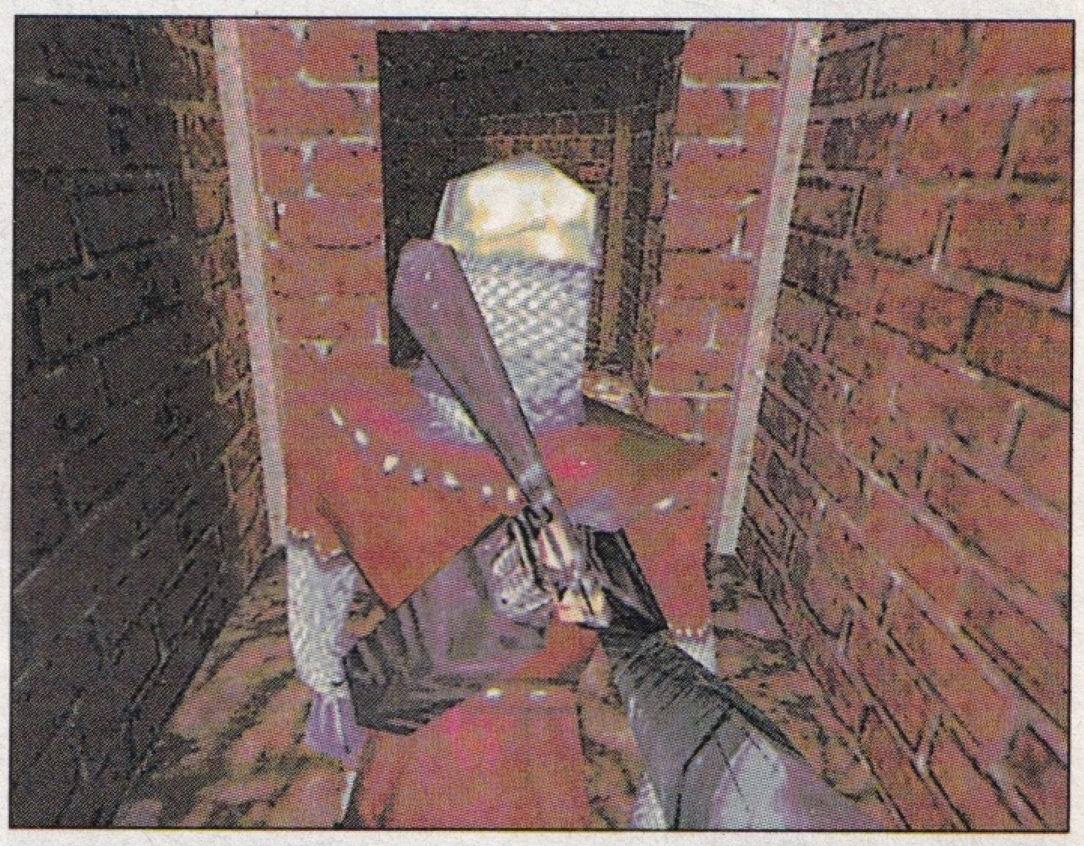
14 Z pokoju, w którym się znajdujemy, możemy przejść do warsztatu (kółko na mapie). Na pewno znajdziemy tam coś ciekawego.



15 Na półkach leżą poukładane różne przedmioty. Zabieramy wszystkie, w tym granaty błyskowe, przydatne podczas ucieczek przed strażą.



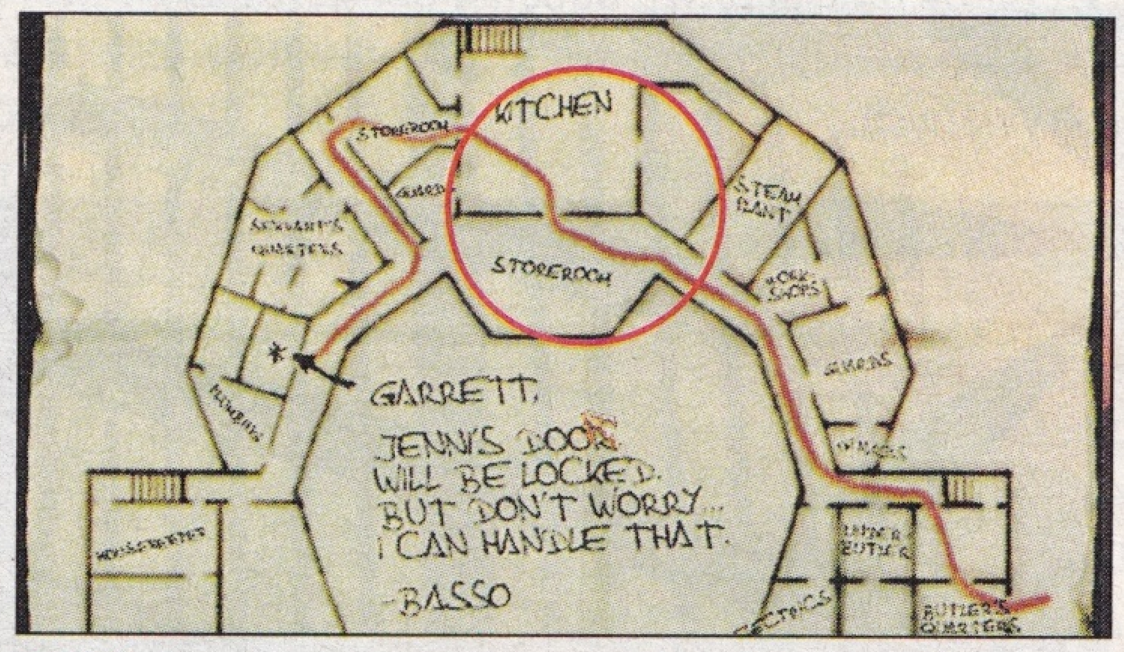
16 Wychodzimy na główny korytarz. Po prawej widzimy stojącego tyłem strażnika. Przygotowujemy pałkę do ogłuszania (klawisz 2).



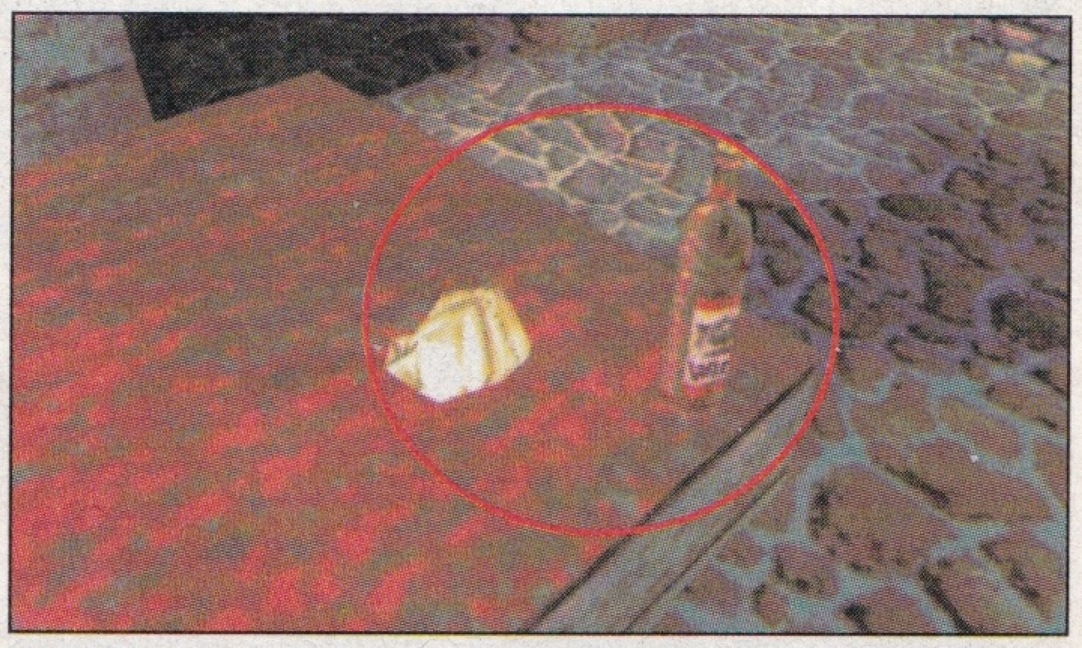
17 Powoli podchodzimy do nieszczęśnika i używając lewego przycisku myszy, walimy go w głowę. Krótki jęk i już dalsza droga stoi otworem.



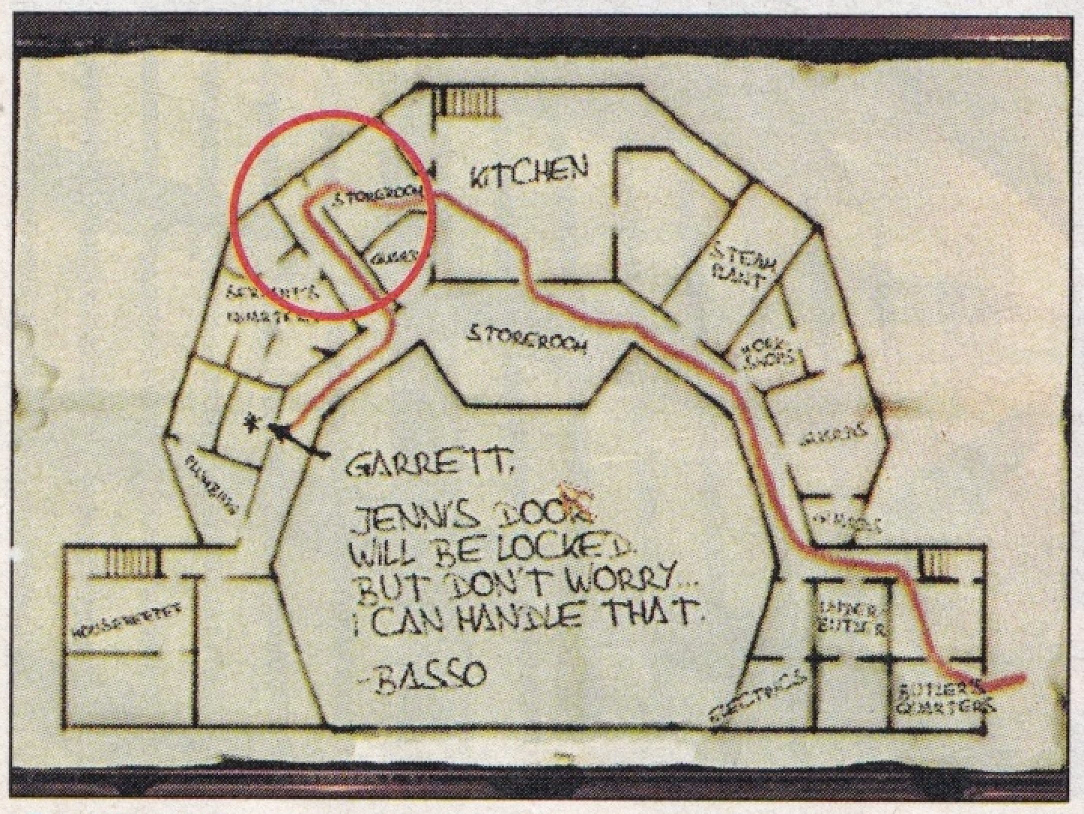
18 Strażnik ma przy pasie sakiewkę (przedmiot zaznaczony jest na obrazku kółkiem). To znaczy miał. Teraz jest już nasza. Idziemy dalej.



19 Spoglądamy na mapę. Musimy przejść przez kuchnię (kółko na mapie), gdzie spotkamy służącego. Możemy odczekać lub ogłuszyć go pałką.



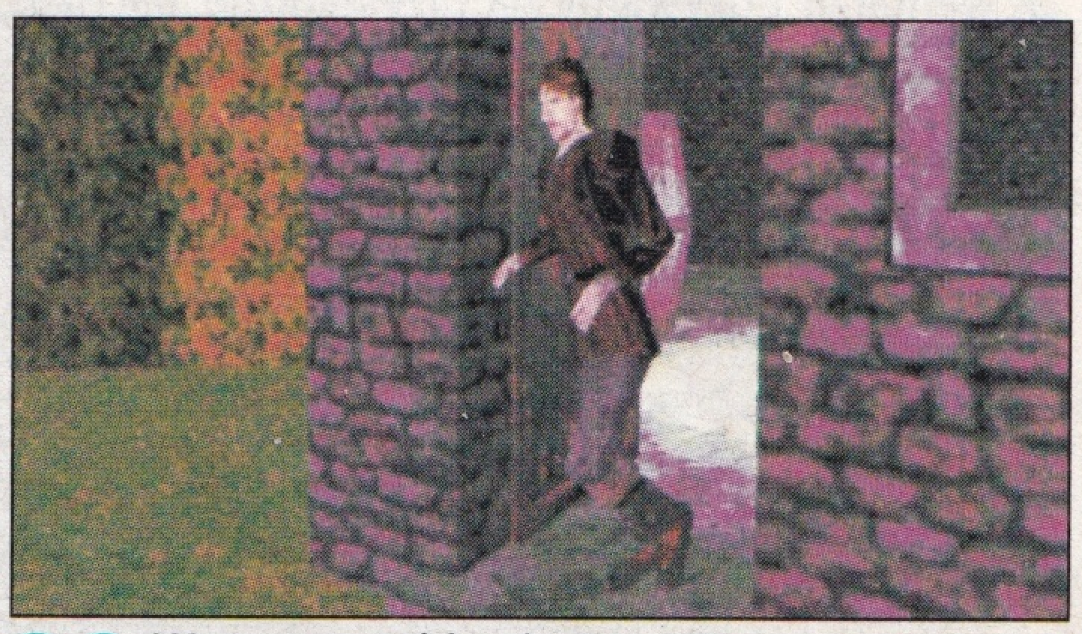
20 Na kuchennym stole stoi butelka smacznego wina. Na pewno uda się ją spieniężyć. Zabieramy też leżącą obok sakiewkę.



21 Znów mapka. Musimy przejść przez składzik (kółko). Zaraz za nim jest korytarz, po którym chodzi strażnik. Uważajmy, aby na niego nie wpaść!



22 Gdy strażnik odchodzi, wyskakujemy szybko ze składziku i uderzamy go pałką. Zadanie jest już prawie wykonane.



23 Wracamy szybko do Bassa i używamy gwizdka naśladującego głos ptaka, wybierając go z inwentarza i wciskając prawy przycisk myszy. Nasz przyjaciel rusza na ratunek ukochanej i wkrótce wraca w jej towarzystwie. Pierwsza misja jest wykonana. Teraz przed nami kolejne, nie mniej ciekawe.



Start
Mój komputer
Zaplanowane zadania
14:53
Mój komputer
Plik Edycja Widok Pomoc
Mój komputer
Komputer
w jednym palcu
Liczba obiektów: 1
Zaplanowane zadania
Plik Edycja Widok Zaawansowane Pomoc
Zaplanowane zadania
Nazwa
Harmonogram
Czas następn...
Komputer ŚWIAT
Gry
Konsole do gier
Internet
Karty muzyczne
Karty graficzne
Kamery cyfrowe
DVD
Głośniki
i jeszcze trochę...
Liczba obiektów: 8
Komputer ŚWIAT
tylko 3,20 zł
Wirusy
Jak się skutecznie bronić
Problem z Windows?
Koniec kłopotów z programami po angielsku
8 dżojstików
Który pomoże zwyciężyć?
Jak działa pomoc przez telefon?
INTERNET
25 praktycznych porad dla internautów
Czas na szybką akcję
Gry taktyczne
Dla ambitnych: Wskazówki do Windows
Komputer ŚWIAT
Prostsze niż myślisz



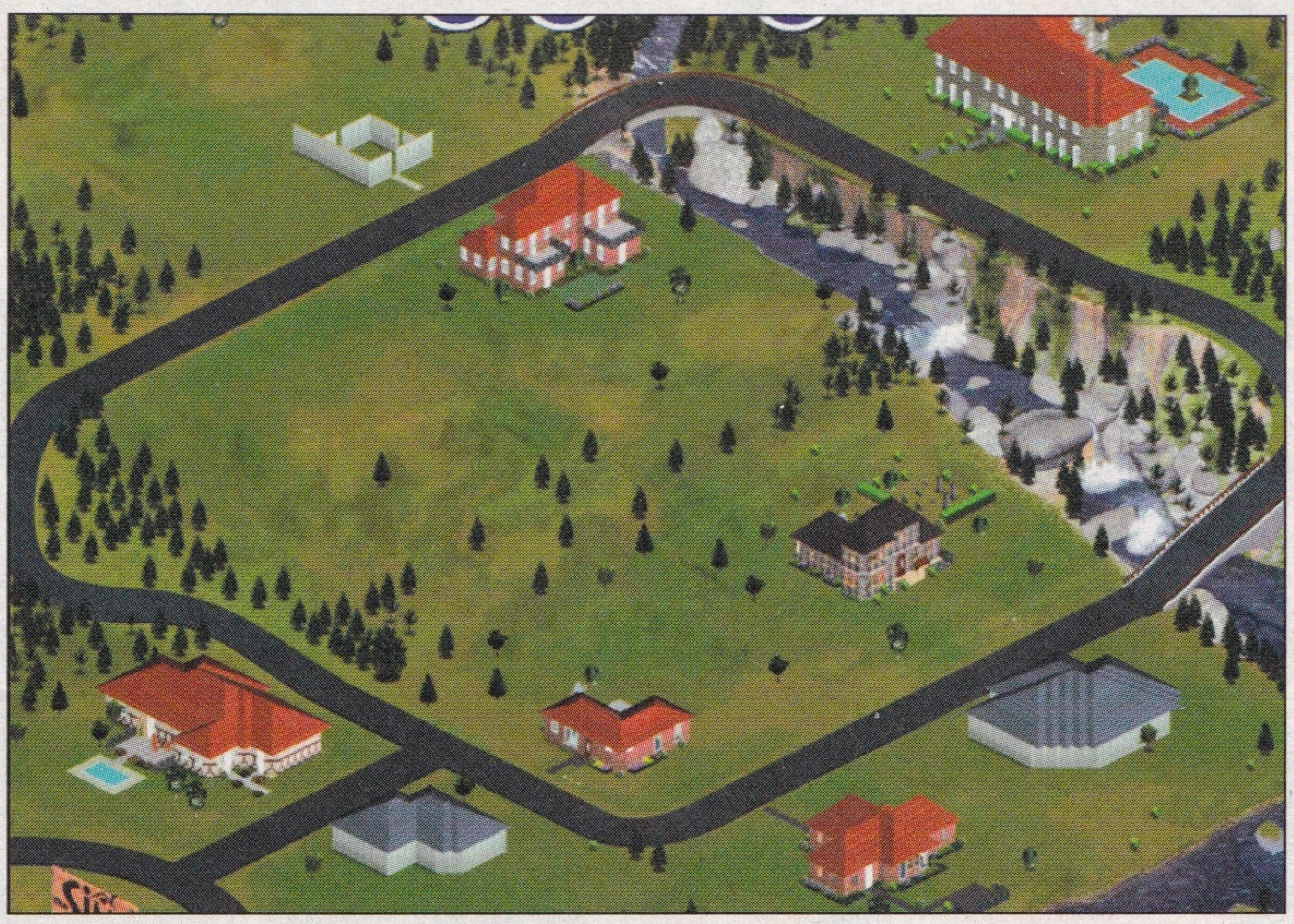
The Sims

Gra strategiczno-ekonomiczna na PC | Czemu naszym Simom wciąż nie wystarcza na nic czasu? Przecież nie pracują w redakcji GIER! Spokojnie – z tym poradnikiem pod ręką bez trudu urządzimy naszym podopiecznym godne życie Test gry w numerze 1-2/2000 na stronie 28

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Podstawy

Początkującym graczom polecamy zapoznanie się z interaktywnym przewodnikiem przedstawiającym losy rodziny Nowaków. Dzięki niemu od razu zorientujemy się, o co tu chodzi.
W tej grze nie ma narzuconego celu. Sami sobie wyznaczamy zadania. Może będzie to wybudowanie piętrowej willi, a może stworzenie małego przedszkola z piętnastką rozbrykanych dzieci? Gracze z żyłką przedsiębiorcy mogą pomyśleć o zebraniu rekordowej ilości gotówki i obrocie dziełami sztuki. Miłośnicy oper mydlanych mogą wyhodować stado zazdrosnych o siebie paniczów miłujących jedną senioritę. Możliwości jest wiele. Bylebyśmy tylko nie zamienili domu w mały obóz koncentracyjny, w którym kolejne Simy giną w pożarach, mrą śmiercią głodową lub porażone prądem!



Na początku gry widzimy nasze wirtualne miasteczko z lotu ptaka. Na przygotowanych obszarach możemy zakwaterować prowadzone przez nas rodziny. Część domów już stoi, pozostałe miejsca to puste działki, na których trzeba najpierw wylać fundamenty.
UWAGA: W trakcie gry obserwujemy losy tylko jednej rodziny: w tym czasie życie pozostałych jest zamrożone. Nie zmienia to faktu, że Simy z takiego domu mogą przychodzić do nas w gościnę, a co za tym idzie, możemy wpływać na ich stosunek do nas lub nawet podkraść komuś życiowego partnera!

PRZEWODNIK

Tworzymy familię!

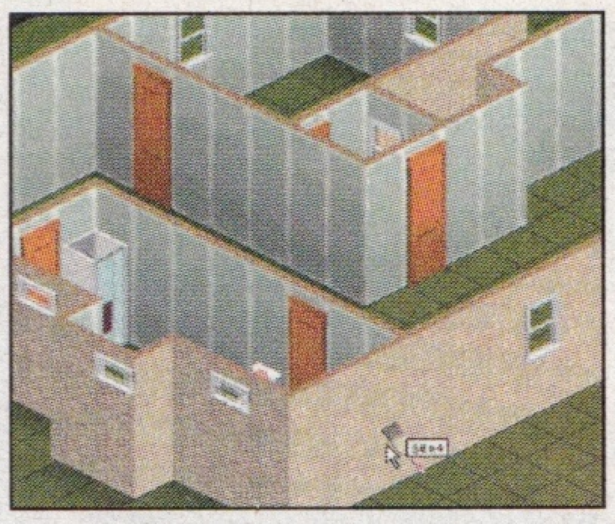
Model rodziny
W życiu lepiej radzą sobie duże rodziny. Niestety – tworząc nową familię, nie możemy pozwolić sobie na zbytnie rozmnożenie jej członków. Problem stanowią fundusze. Na starcie zawsze mamy 20 000, a to za mało na zbudowanie funkcjonalnego domu dla dziesięciu osób.
Płeć Simów nie ma znaczenia dla ich sposobu bycia. Ma jednak znaczenie to, czy w domu mieszkają tylko osoby jednej płci czy też towarzystwo mieszane. Pamiętajmy, że tam gdzie są związki damsko-męskie, pojawia się również zazdrość.
Dodanie dzieci jest kwestią ambicji gracza, bo przynoszą one więcej kłopotu niż pożytku.



Cechy osobowości Simów
Charakter Simów określany jest przez pięć współczynników.
- **Schludność** – im jest wyższa, tym większe zamiłowanie Sima do porządku. Współczynnik ten zwiększamy tylko u osób, które mają zajmować się domem.
- **Przebojowość** – pomaga w kontaktach oraz w karierze.
- **Aktywność** – aktywny Sim woli czynny wypoczynek. Lenie cały dzień siedzą przed telewizorem.
- **Usposobienie** – chęć zabawy jest bardzo ważna w kontaktach towarzyskich. Smutasy wolą odosobnienie.
- **Nastawienie** – Simy o złym nastawieniu są gburami. Wszystko je drażni.

Budujemy nowy dom

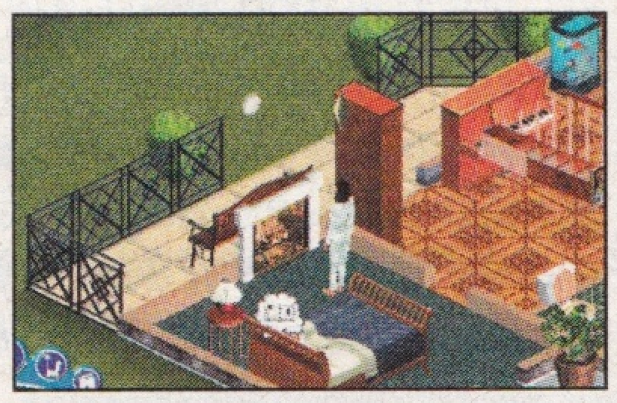
Plan domu



Simy lubią obszerne pomieszczenia z dużą liczbą narożników, ale nie przesadzajmy z rozszerzaniem budynku, bo ściany są drogie. Warto wiedzieć, że nie każdy pokój musi być oddzielony ścianą: izolacji wymagają jedynie łazienka i sypialnia. Bez szkody możemy za to stworzyć pokój gościnny połączony szerokim korytarzem z kuchnią. Łazienka powinna być łatwo dostępna z każdego miejsca w domu. Budując, unikajmy cienkich przesmyków – idące z przeciwka Simy blokują się w takich miejscach i tracą czas. Drzwi i okna wstawiamy w ścianę, a nie zamiast ściany. Simy lubią, gdy w pokoju jest jasno, więc nie oszczędzajmy na prześwitach. Rodzaj pokrycia ścian i podłóg nie ma znaczenia – wybierzmy taki, jaki nam pasuje.

UWAGA: Aby szybko odmalować lub wyłożyć klepką cały pokój, wciskamy klawisz SHIFT i klikamy na wybrane pomieszczenie. W jednej chwili robota zostanie zrobiona.

Kupujemy podstawowe wyposażenie



Nikt nie lubi mieszkać w ciemnym domu, dlatego wyposażając pomieszczenia, nie zapominamy o lampach. Zwracamy uwagę na współczynnik Pokój naszych podopiecznych. Jeśli nie podoba im się zaprojektowana przez nas przestrzeń, nie musimy od razu przebudowywać całego domu. Zwykle bardziej ekonomiczne jest zakupienie paru dzieł sztuki. Możemy tanio poprawić wystrój, instalując kominek, choć niesie to ze sobą ryzyko pożaru. Więcej informacji o sprzętach domowych przedstawiamy w ramkach opisujących pomieszczenia.

Meblujemy mieszkanie



Kupiliśmy drogą wannę, a Simy nie chcą do niej wchodzić? Sprawdźmy, czy nie zagrodziliśmy drogi sedesem! Zawsze gdy coś blokuje Simom drogę, pokazuje się to w dymkach zawierających ich wypowiedzi. Niektóre elementy wyposażenia (na przykład komputery, zlewozmywaki) wymagają podstawy w postaci stolika lub szafki. Zwróćmy uwagę, że przy biurkach i stołach można siedzieć tylko na krześle; usadowiwszy się w fotelu lub na kanapie, możemy jedynie oglądać telewizję.

Sprzedaż



Możemy sprzedać każdy element wyposażenia domu. Cena jest tym niższa, im dłużej sprzęt był używany. Jeśli sprzedajemy wyposażenie tego samo dnia, w którym je kupiliśmy, odzyskujemy całą wydaną gotówkę! Co ciekawe, wartość elitarnych dzieł sztuki z upływem czasu rośnie, więc możemy zbyć je z zyskiem.

Wyrzucanie śmieci



Śmieci pozbywamy się, wynosząc je do wielkiego kubła przy ulicy. Aby nie biegać tam z każdym najdrobniejszym papierkiem, stawiamy w mieszkaniu kosz (a najlepiej nawet dwa, na wypadek, gdyby jeden się zapełnił). Zawartość pełnego kosza wynosimy na zewnątrz.

Zabezpieczamy się

Pożar

Sprzęt domowy, w którym płonie ogień, to potencjalne źródło pożaru. Gdy dojdzie do nieszczęścia, możemy samemu zabrać się za gaszenie lub wezwać straż. Gasząc sami, ryzykujemy życie Sima. Straż wzywamy przez telefon, jednak trwa to długo. Najlepsze rozwiązanie to zainstalowanie alarmów przeciwpożarowych w każdym pomieszczeniu, w którym znajdują się źródła zagrożenia.



Złodziej

W Stanach Zjednoczonych złodzieja, który wtargnie do naszego domu, możemy bez słowa zastrzelić. Choć gra jest amerykańska, w świecie Simów zasada ta nie obowiązuje i bandycie nic nie zrobimy. Trzeba zerwać się z łóżka (co w środku nocy jest trudne) i telefonicznie wezwać policję. Gdy funkcjonariusz przyjeżdża, złodzieja już dawno nie ma. Zamontujmy więc alarmy antywłamaniowe!



Pomieszczenia domostwa

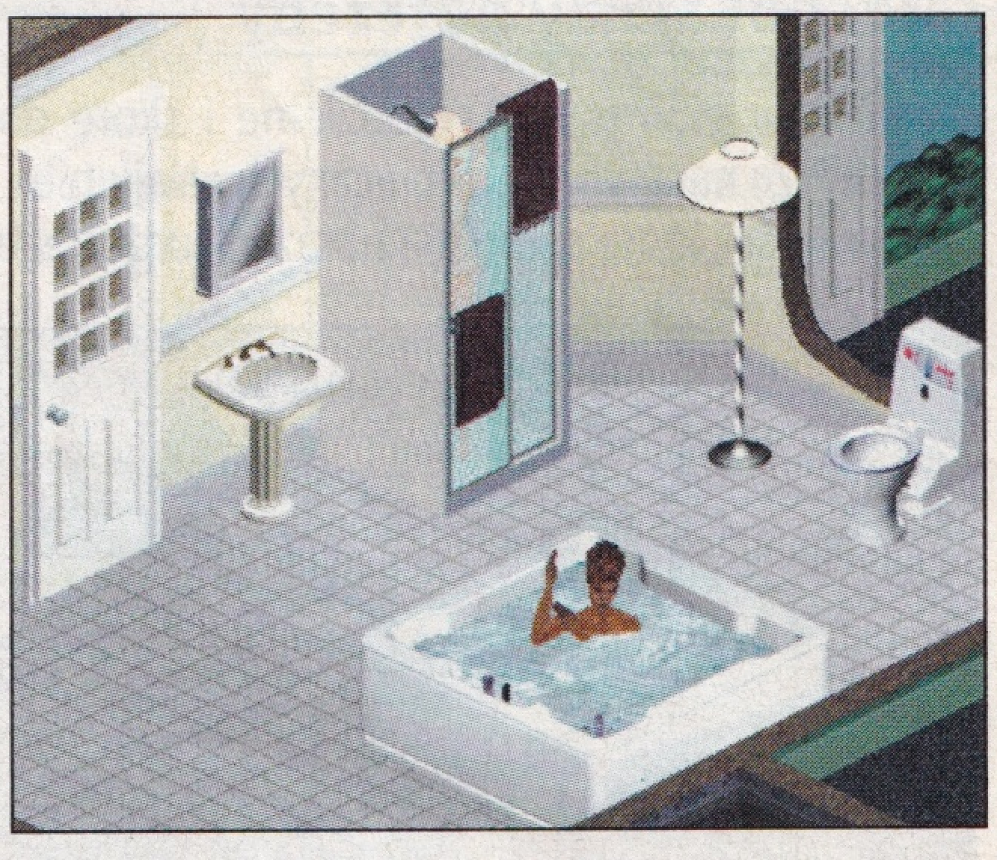


Sypialnia

Potrzebujemy naprawdę dobrego łóżka, które szybko regeneruje wskaźniki komfortu i energii. Powinien to być przynajmniej Napoleon za 1000 simoleonów. Sprzęty wstawiane do sypialni muszą być ciche. Nie umieszczamy tutaj telewizora lub komputera, które po włączeniu gwałtownie przerywają sen Simów. To samo dotyczy telefonu. Dlaczego – zapyta ktoś – czyżby nocne wiadomości nie były istotne?! Niestety, nawet gdyby były ważne, to zanim śpiochy zwloką się z łóżka, aparat przestanie dzwonić. Sypialnia powinna być ładnie urządzona.

UWAGA: Aby dwa Simy spały w jednym łóżku, muszą się lubić. Dbajmy więc o dobre stosunki między domownikami. W przeciwnym razie ktoś będzie musiał spać na podłodze!

Łazienka



W łazience przyda się i wanna, i prysznic. Ten drugi jest lepszy, gdy poziom higieny chcemy podnieść tylko odrobinę, a mamy mało czasu (nie trzeba napuszczać wody). Warto kupić droższy sedes (1200 simoleonów). Jest nie tylko wygodniejszy, ale także automatycznie spuszcza wodę, dzięki czemu unikamy ryzyka, że muszla się zatka. Umywalka nie jest obowiązkowa. Możemy pomyśleć o stworzeniu dwupolowego pokoiku z samym sedesem. Taka miniaturowa świątynia dumania zapewni prywatność Simom w potrzebie.



Kuchnia

Na lodówce możemy oszczędzić – nawet najtańsza też spełni swoje zadanie. Kupmy kuchenkę i szybkucha, eliminującego czasochłonne ręczne przygotowywanie posiłków. Do mycia naczyń potrzebna jest umywalka lub zmywarka. Niezbędna jest przynajmniej jedna szafka, na której Simy będą stawiały talerze z potrawami. Nieodłączną częścią kuchni jest stół, tym większy, im więcej jest domowników. To samo dotyczy liczby krzeseł. Nie zapominajmy o miejscach dla gości!

UWAGA: Umiejętność gotowania ma znaczenie krytyczne! Niedouczony Sim gotuje mało pożywne posiłki, a co gorsza, może wywołać w kuchni pożar! Jak podnieść kwalifikacje podopiecznych, dowiemy się z ramki *Rozwijamy umiejętności*.

Pokój gościnny



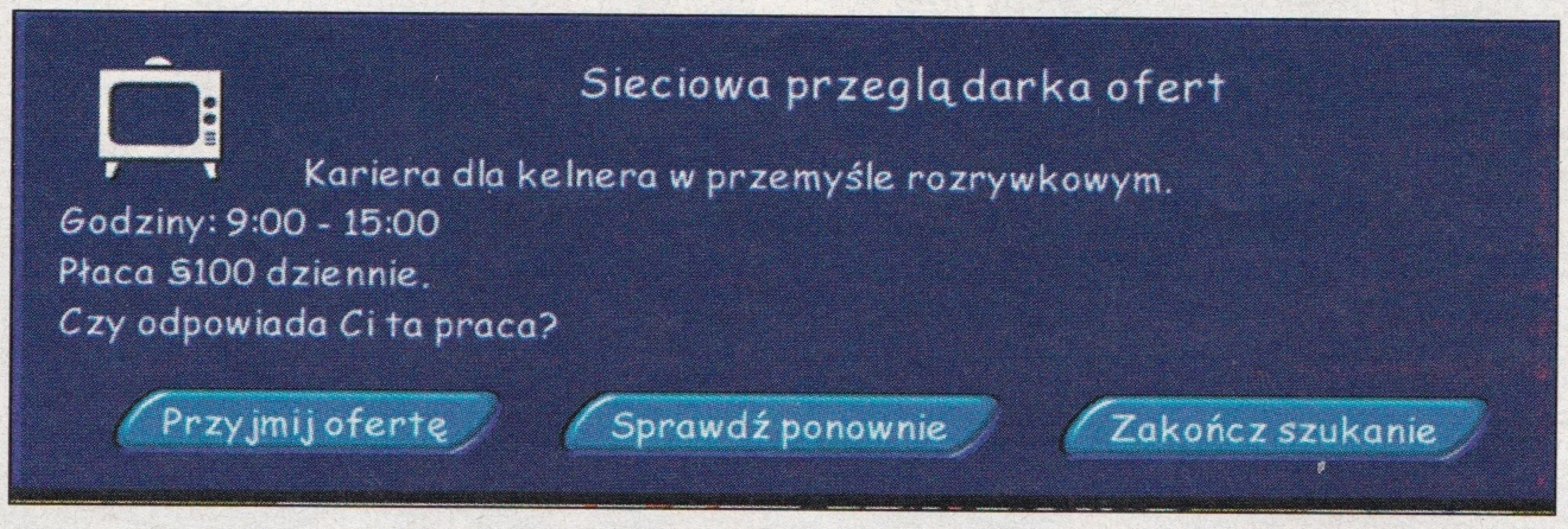
Musi być duży i ładnie urządzony. Możemy połączyć go z kuchnią. Wygodna kanapa i telewizor pozwalają gościom na odprężenie się i podbudowanie poczucia komfortu. Inne sprzęty, na przykład stół bilardowy, dokupimy gdy poprawi się domowy budżet.

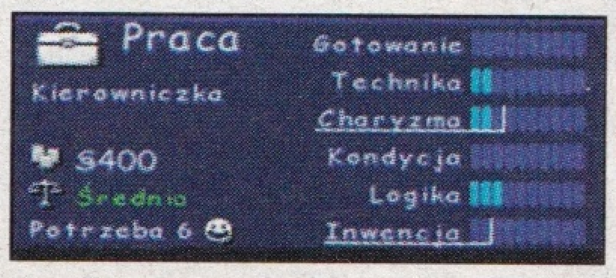
The Sims

Zarabiamy na chleb

Zatrudnienie

Simy muszą pracować, żeby mieć czym zapłacić rachunki i za co kupić jedzenie. Jedną ofertę pracy (każdego dnia inną) znajdziemy w gazecie, ale lepiej użyć komputera (codziennie trzy oferty) – możemy go zaraz potem sprzedać. Zawody różnią się płacą, godzinami pracy, a także uciążliwością: fizyczna praca pochłania więcej energii niż siedzenie za biurkiem.





Kariera

Aby dostać awans, Sim musi iść do pracy wypoczęty i szczęśliwy oraz spełnić określone w oknie pracy warunki. Kreski wskazują, jaki poziom wybranych umiejętności powinien osiągnąć. Potrzebujemy też przyjaciół rodziny (liczba obok buźki).

Nie wysyłajmy do pracy zmęczonego Sima, bo go zdegradują. Lepiej dać mu wolne, ale tylko na jeden dzień – dwa dni laby pod rząd i Sim wylatuje z roboty.

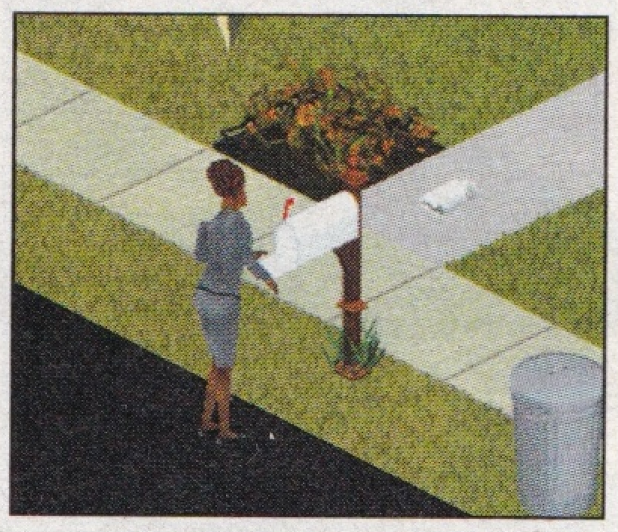


Czas do pracy! Czas do szkoły!

Gra informuje nas z godzinnym wyprzedzeniem o przyjeździe autobusu szkolnego lub samochodu zabierającego Sima do pracy. Jeśli Sim śpi, musimy go obudzić. Ponieważ pojazd czeka godzinę, mamy prawie dwie godziny na przygotowanie. Prostsze i dające więcej czasu rozwiązanie to ustawienie przy łóżku budzika (trzeba go włączyć!). Dzwoni on dwie godziny przed przyjazdem pojazdu, co daje trzy godziny na przygotowania.

Rachunki

Co trzy dni w skrzynce ląduje koperta z rachunkami. Płaćmy je regularnie! Przetrzymywane rachunki nabierają innych kolorów: najpierw stają się żółte, potem czerwone. Gdy mamy trzy niezapłacone rachunki, do naszego domu przychodzi komornik i sam ściąga należność!



Zaspokajamy potrzeby

Zaspokojone Simy są samodzielne i skore do pracy, dlatego dbajmy o naszych podopiecznych. Najlepiej angażować się w czynności, które spełniają naraz kilka potrzeb.



Najbardziej ekonomicznie zaspokoimy głód, nakazując jednej osobie przygotowanie posiłku dla wszystkich domowników. Do stołu siadamy razem, aby podnieść poziom spełnienia towarzyskiego. Wygodne krzesła zapewnią komfort.



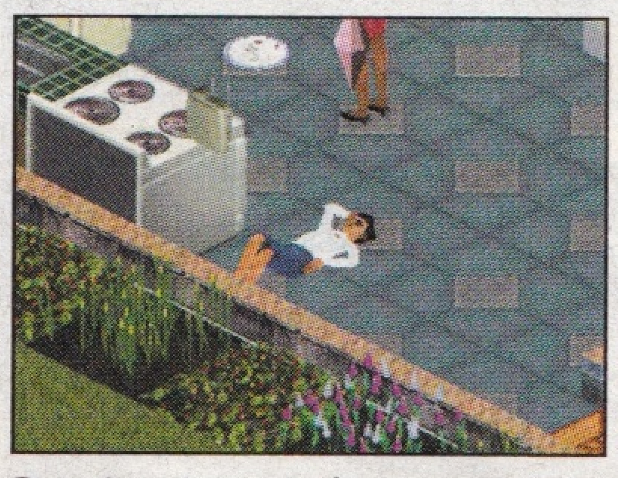
Doskonałej rozrywki dostarcza droga elektronika, na przykład zaawansowany komputer lub duży telewizor. Telewizję możemy oglądać wspólnie ze znajomymi. Jeśli mamy trochę więcej czasu, warto, abyśmy bawili się w bardziej twórczy sposób, na przykład malując obrazy lub grając w szachy.



Potrzebę wydalania zaspokaja się szybko – tylko wyjątkowe niedbalstwo prowadzi do powstania mokrej plamy na podłodze i momentalnego spadku współczynników higieny i komfortu.

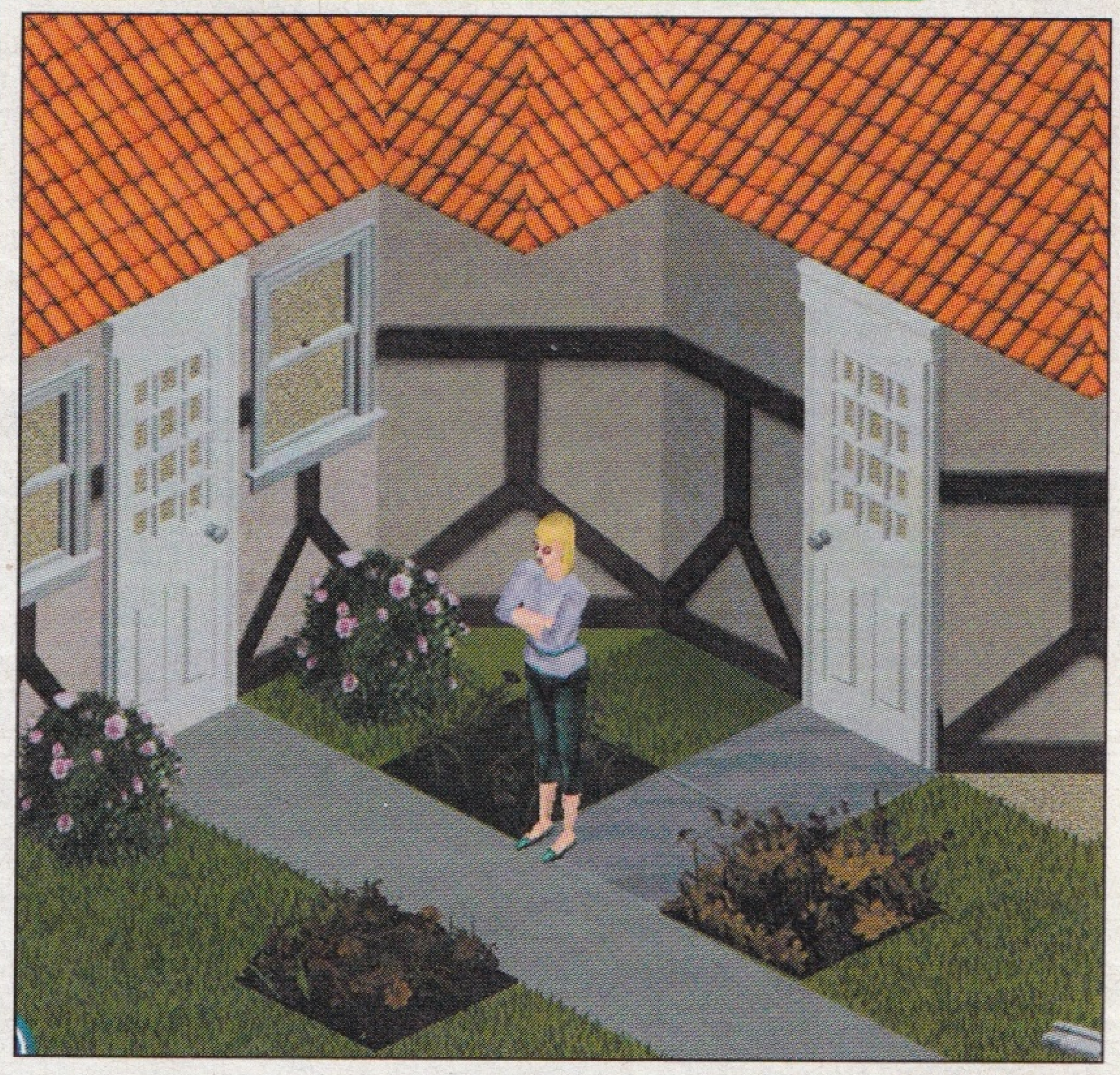


Współczynnik Towarzystwo rośnie najszybciej podczas czułych interakcji z najbliższymi. Jest to też znakomita forma rozrywki. Źle mają samotni, gdyż ciągłe zapraszanie znajomych jest czasochłonne.



Pamiętajmy o dostosowaniu pory snu do godzin rozpoczęcia pracy. Dorosłym pomoże w tym ekspres do kawy. Simów, którzy zasną na podłodze, natychmiast budzimy i kładziemy do łóżka.

Prowadzimy życie towarzyskie



Sąsiedzi pukają do drzwi

Zaraz po tym, jak wprowadzimy się do nowego domu, odwiedzają nas sąsiedzi. Jeśli zależy nam na życiu towarzyskim, szybko wychodzimy ich przywitać. Zignorowani gotowi są o nas zapomnieć! Gdy tylko nawiązujemy pierwszy kontakt, poznana osoba pojawia się na liście naszych znajomości. Od tej pory w dowolnym momencie możemy ją do nas zaprosić, o ile oczywiście obie strony mają w domu telefon.



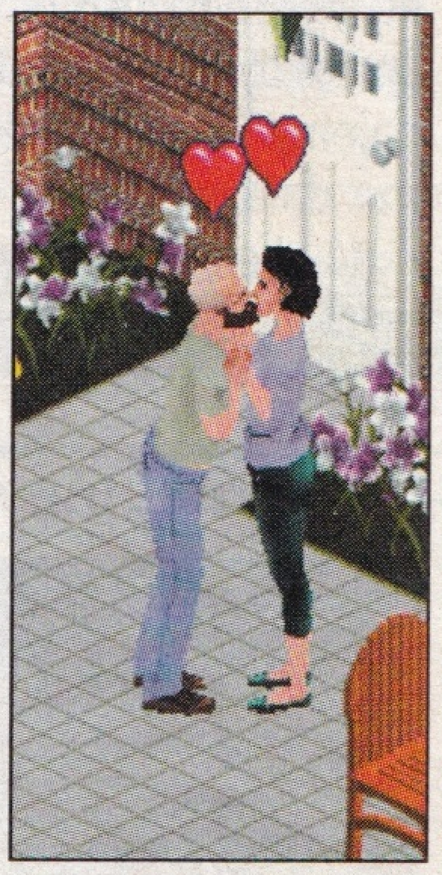
Poziom sympatii

Pod wizerunkiem każdej poznanej osoby znajduje się liczba określająca poziom naszej sympatii do niej. Zażyłość zmienia się w trakcie wzajemnych kontaktów. Obserwujemy to jako pokazujące się obok głów postaci plusy i minusy symbolizujące zmianę nastawienia do partnera. Pamiętajmy, że wybrana osoba nie zawsze myśli o nas to samo, co my o niej.



Zwiększamy zażyłość

Aby zaoszczędzić czas, dobrze jest przejąć pałeczkę i samemu wymusić na Simie czynności towarzyskie. Pamiętajmy, że na wszystko jest odpowiedni czas. Znajomość zaczynamy od rozmów. Wraz z rozwojem zażyłości (powyżej 20) możemy zacząć żartować i zabawiać gościa. W okolicach 50 przechodzimy do komplementów. Intymne czułości zostaną zaakceptowane dopiero w okolicach 100. Zbyt śmiałe zachowania prowadzą do oziębienia kontaktów.



Droga od obcego do domownika

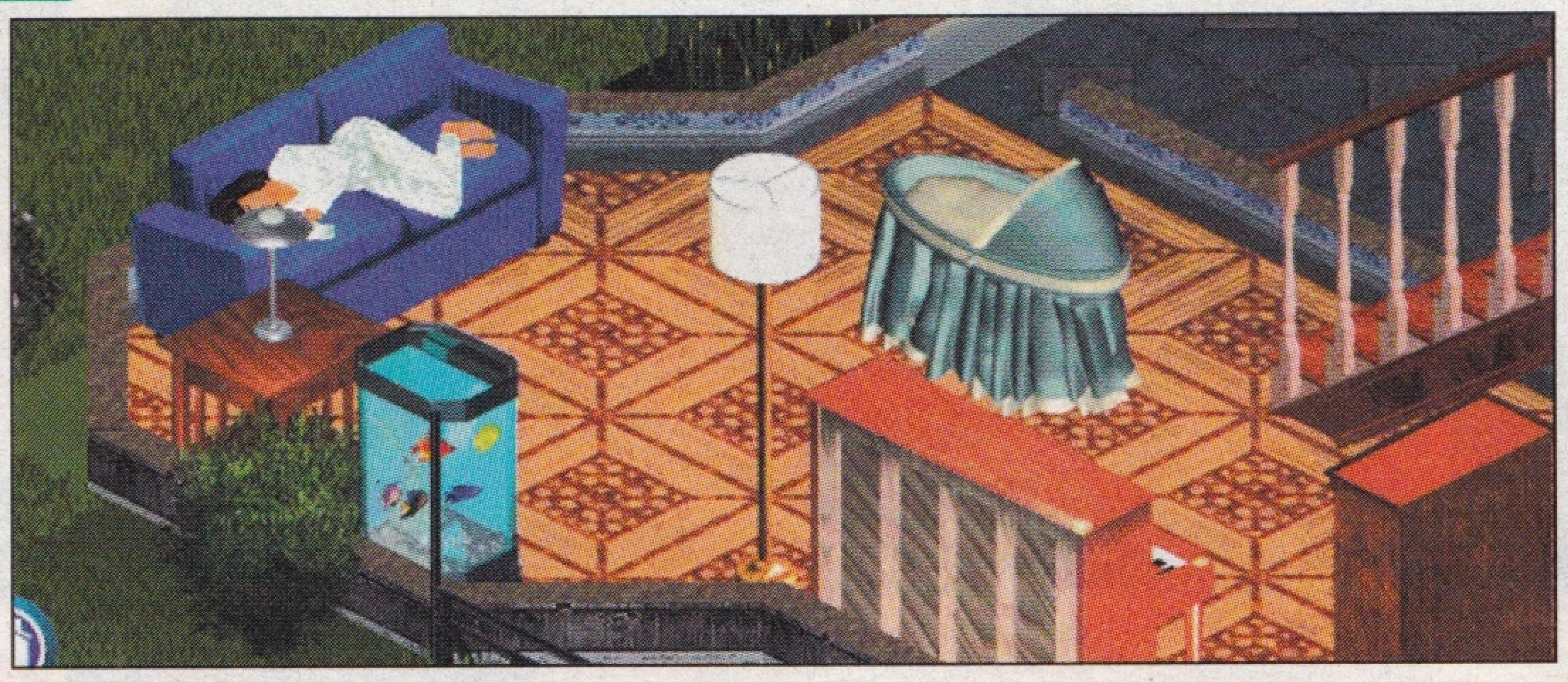
Jeżeli poziom sympatii obu stron przekroczy 50, Simy stają się przyjaciółmi. Ponadto gość wciągany jest na listę przyjaciół rodziny i odtąd będzie pomagał wszystkim domownikom w karierze (nawet jeśli nie przepada za pozostałymi). Przyjaźń jest symbolizowana przez uśmiechniętą buźkę.

Dalszy stopień zażyłości to miłość oznaczana serduszkiem. Jeśli rozkochamy w nas gościa, możemy skłonić go do zamieszkania z nami. Przed złożeniem propozycji musimy mieć pewność, że wybraniec czuje się komfortowo i niczego mu nie brakuje. **UWAGA: Nie pielęgnowane kontakty tracą na sile i jeśli nie zadbamy o ich utrzymanie, szybko stracimy przyjaciół.** Gości zapraszamy telefonicznie. Znajomy może odmówić przyjścia, zwłaszcza gdy za nami nie przepada. Czasem zdarza się, że pyta o zgodę na zabranie ze sobą członków rodziny.

Wychowujemy dzieci



Co można znaleźć w kapuście?
Są dwa sposoby, aby zostać rodzicem. Pierwszy to zdarzenie losowe: odbieramy telefon od agencji adopcyjnej i akceptujemy ich propozycję. Drugi sposób wymaga więcej wysiłku. Musimy mieć w domu dwójkę zakochanych Simów przeciwnej płci. Gdy zaspokoimy wszystkie ich potrzeby, każmy im okazywać sobie wzajemnie czułość. Gdy robi się gorąco, pojawia się okno z zapytaniem o chęć posiadania dziecka.



Nowy członek rodziny
Noworodek to najbardziej wymagająca istota w grze. W takim stadium dziecko znajduje się tylko przez trzy dni, ale jest to okres niezwykle trudny. Jeśli nie dbamy o naszą pociechę wystarczająco dobrze, odwiedza nas pracownik opieki społecznej i zabiera malucha do przytułku.
Dziecko wymaga nieustannej opieki. Usypiamy je, śpiewając, ale najpierw trzeba je nakarmić i zabawić. Dziecko może pragnąć opieki nawet w środku nocy, dlatego wyznaczona do opieki osoba musi spać przy kołysce (na przykład na kanapie w pokoju gościnnym), aby móc w porę obudzić się i spełnić zachcianki malca. Jeśli rodzice pracują, niech chodzą do pracy na przemian, aby zawsze ktoś zostawał z dzieckiem w domu.



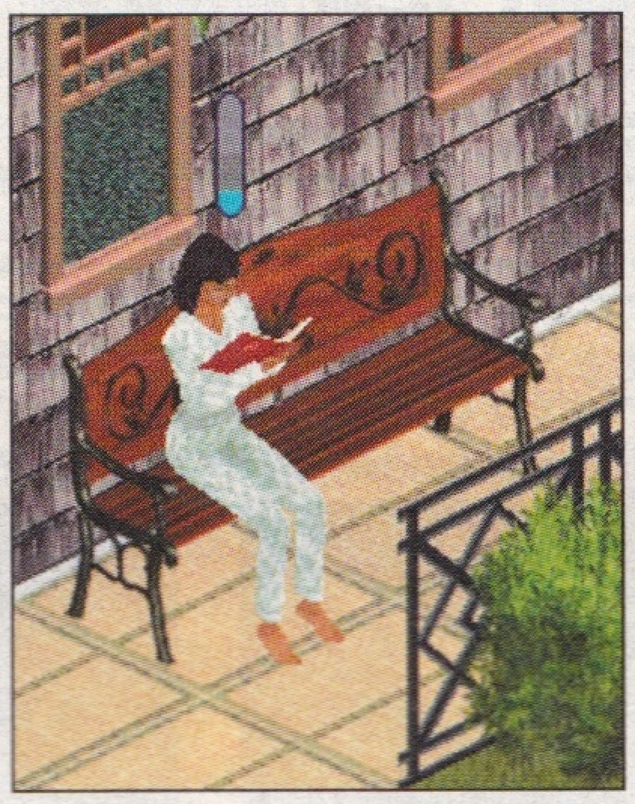
Nastolatki
Dzieci to kłopot. Trzeba dbać o nie tak, jak o pracujących dorosłych, jednak dorośli przynoszą pieniądze, a dzieci – tylko stopnie. Co gorsza sytuacja nie zmieni się, bo w grze dzieci nie dorastają.
Do czego można wykorzystać pociechy? Porządnisie mogą utrzymywać dom w czystości. Maluchy otwarte na ludzi przysparzają przyjaciół rodzinie, a dzieci o wysokiej przebojowości mogą nawet zarabiać pieniądze, malując obrazy! Każde dziecko zapewnia 10-procentową ulgę podatkową.

Rozwijamy umiejętności

Gdy Sim zajmuje się rzeczami rozwijającymi jego umiejętności, nad jego głową pojawia się wskaźnik. Kiedy dojdzie do końca, Sim zdobywa punkt ćwiczonej sprawności.



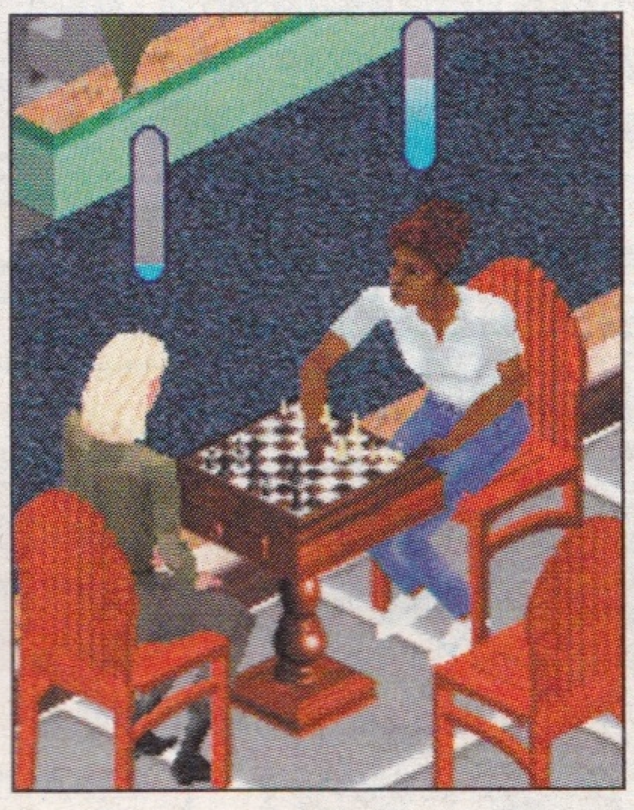
Kondycja
Aby poprawić kondycję, korzystamy z urządzenia do ćwiczeń, choć pływanie w basenie jest przyjemniejsze (nie widać wskaźnika, ale to naprawdę działa!).



Gotowanie i technika
Tych umiejętności potrzebujemy w pracy i w domu. Zdobywamy je, czytając książki z biblioteczki (mogą być najtańsze – nie ma to wpływu na szybkość nauki).

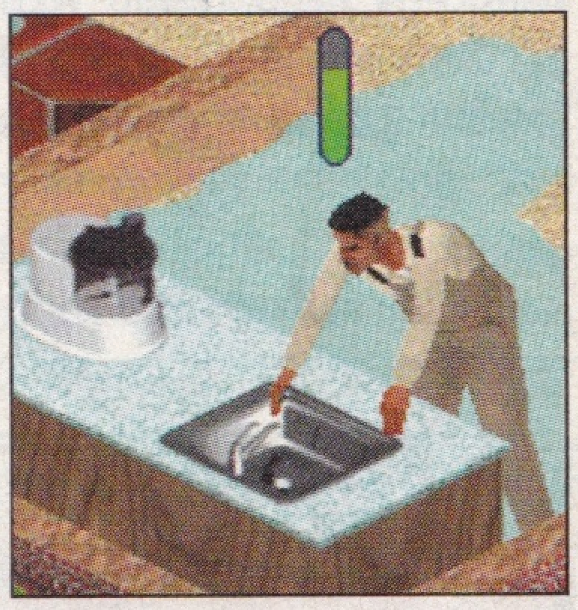


Inwencja
Grając na pianinie lub malując, Simy stają się bardziej twórcze. Granie jest przyjemniejsze, za to obraz można sprzedać. Wartość obrazu zależy od inwencji Sima.



Logika
Punkty logiki zdobywamy, grając w szachy. Zaprośmy do gry innego Sima, a zaspokoimy równocześnie nasze potrzeby towarzyskie (nie zapomnijmy o dwóch krzesłach!).

Awaria!

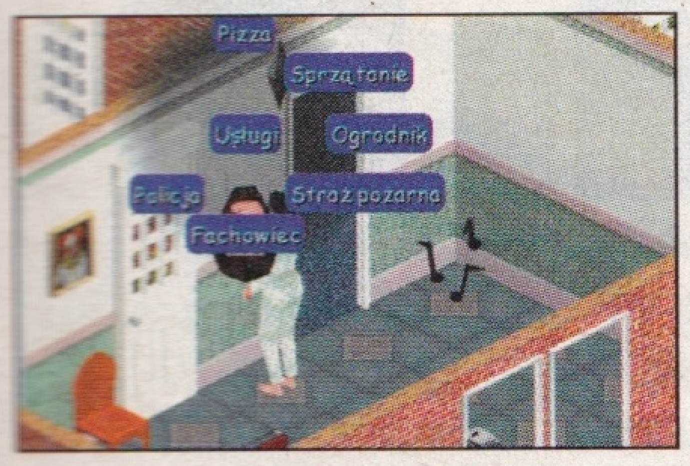


Urządzenia sanitarne i elektroniczne oraz sprzęt AGD (pralka, lodówka, zmywarka) mogą ulec awarii. Sim, wykorzystując swoje umiejętności techniczne, może próbować naprawić zepsuty osprzęt. Trwa to tym krócej, im zdolniejszym jest majstrem. Przy poważnej usterce mało rozgarnięte technicznie Simy powinny wzywać przez telefon technika, który ma najwyższy stopień umiejętności naprawiania.
UWAGA: Naprawa telewizora zajmie niedouczonemu Simowi tydzień, a efektów i tak pewnie nie zobaczy, bo wcześniej zginie porażony prądem!

Rozmawiamy przez telefon



Im większy dom, tym więcej aparatów telefonicznych trzeba w nim zainstalować. Warto odbierać przychodzące rozmowy – często przyniesie nam to dodatkowe fundusze.



Pizza jest pożywna, ale jej zamawianie i wychodzenie do dostawcy wcale nie jest dużo mniej uciążliwe niż przygotowanie znacznie tańszego posiłku za pomocą szybkucha.



Przez telefon można wynająć fachowca do sprzątania. Warto to zrobić – wydatek niewielki, a pomoc bywa nieoceniona. W końcu po coś się zaharowujemy, prawda?

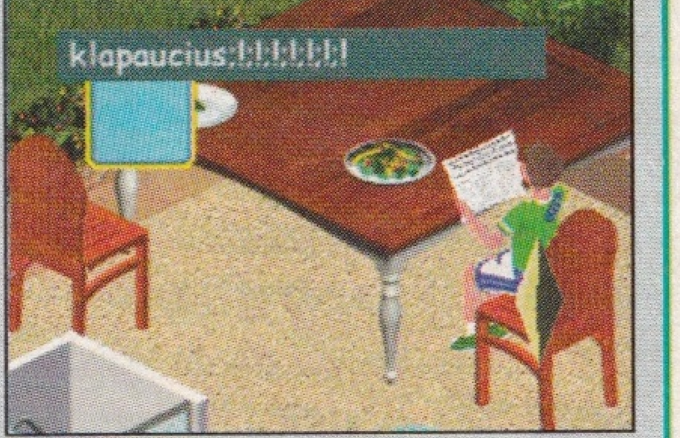
Noc żywych Simów



Nie zapominajmy o zmarłych – odwiedzajmy miejsca ich wiecznego spoczynku! Obrażone duchy przodków mogą przyjść w nocy i dręczyć Sima nie dając mu spać.

Ułatwiamy sobie granie

W grze mamy możliwość dokonania drobnych oszustw. Aby przejść do pola wpisywania tajnego kodu, wciskamy kombinację [ctrl] [shift] [B]. W polu możemy wpisać:



interests pokazuje zainteresowania Sima
set_hour *x* ustawia zegar na godzinę ***x*** (1 do 24)
sim_speed *x* ustawia prędkość gry na ***x*** (-1000 do +1000)
klapaucius dodaje 1000 simoleonów
! powtarza efekt działania ostatnio wpisanego kodu
; oddziela kody, gdy wpisujemy kilka w jednej linijce

Na przykład aby szybko otrzymać kilka tysięcy simoleonów, wpisujemy: **klapaucius**, a następnie każemy kilkukrotnie powtórzyć kod, wpisując ciąg znaków **!;!;!;!;!;!**
Inny trik: aby nie biegać ze śmieciami do kubła na zewnątrz, każemy Simowi opróżnić kosz i gdy tylko wyciągnie z niego worek, anulujemy operację. Na podłodze zostanie pojedynczy śmieć, który możemy bez problemu wyrzucić do domowego kosza.

FARAON



Gra strategiczna na PC | Nie przejmujemy się, gdy nas ktoś wpuści w kanał. Zwłaszcza irygacyjny. Z miną Sfinksa budujemy kolejne piramidy, nie zastanawiając się, co powie ryba wyciągnięta z mętnej wody Nilu. W końcu trzeba sobie zapracować na poczesne miejsce w podręcznikach historii Test gry w numerze 1-2/2000 na stronie 40

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

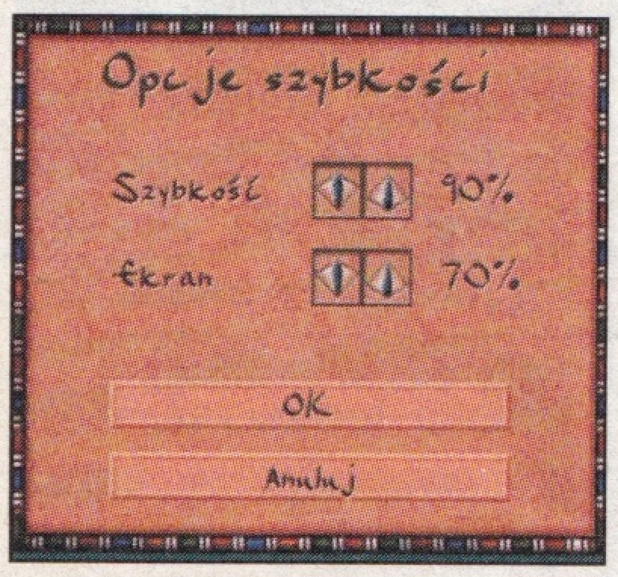
Podstawy

Gra wymaga od nas rozsądnego planowania miasta. Nie powinniśmy na przykład wznosić domostw zbyt blisko siebie, bo trudno będzie zaspokoić potrzeby żyjącej w zagęszczeniu ludności. Ważne jest też zachowanie odpowiedniej odległości między domami a warsztatami rzemieślniczymi i kopalniami. Zbyt duża sprawia, że przemysł i rzemiosło mają zbyt mało pracowników. Z kolei zbyt mała hamuje rozwój miasta, gdyż wille bogaczy nie powstaną w hałaśliwej i brudnej okolicy.



Uważajmy przede wszystkim na finanse. Zbyt dynamiczny rozwój miasta może doprowadzić skarbiec do ruiny. Dobre stosunki z władcą królestwa pozwolą na dotację, jednak tylko jednorazową. Bieżące potrzeby mieszkańców musimy zaspokajać z podatków, a także z wpływów z handlu. Armię rozbudowujemy tylko wtedy, gdy mamy przed sobą wyraźne zagrożenie militarne.

Wydawanie komend z klawiatury



Podstawowe klawisze

- P pauza – podczas niej nie można budować
- [zwiększa szybkość gry o 10 procent
-] zmniejsza szybkość gry o 10 procent
- Esc wyjście z gry

Zmiana rozdzielczości ekranu

- F7 tryb 640 na 480 pikseli
- F9 tryb 1024 na 768 pikseli
- F8 tryb 800 na 600 pikseli

Dodatkowe opcje budowania

- M wywołuje widok bryły budynku we wskazanym przez nas miejscu. Możemy rozglądać się po okolicy, by stwierdzić, czy planowana budowla pasuje do otoczenia
- R obraca wybrany posąg o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jednocześnie zmienia się jego wygląd

Wywoływanie doradców

- ` doradca do spraw zatrudnienia
- 1 doradca do spraw wojska
- 2 doradca do spraw polityki
- 3 doradca do spraw statystyki
- 4 doradca do spraw handlu
- 5 doradca do spraw spichlerzy
- 6 doradca do spraw zdrowia
- 7 doradca do spraw edukacji
- 8 doradca do spraw dywersji
- 9 doradca do spraw świątyń
- 0 doradca do spraw skarbu
- - główny doradca
- = doradca ds. budowy pomników

Mapy specjalne

C zagrożenie przestępczością



D zagrożenie katastrofami



F zagrożenie pożarami



T zagrożenie problemami

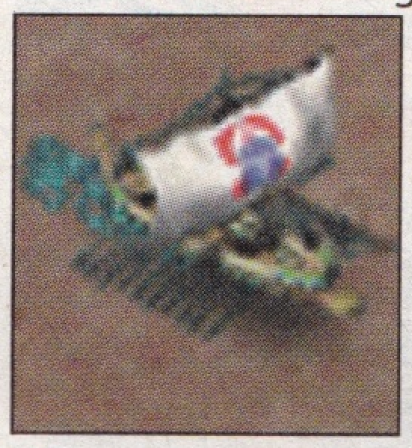


W zagrożenie powodzią



Okręty i statki

Rzeka stanowi drogę dla kupców i najeźdźców







- A rozkaz atakowania wszystkich wrogów przez wybrany okręt
- E rozkaz omijania wszystkich wrogów przez wybrany statek handlowy
- H utrzymanie obecnej pozycji jednostki
- N wybrany okręt atakuje jednostki wroga, które znajdują się w pobliżu
- R wybrana jednostka płynie do naprawy
- W powrót zaznaczonego okrętu lub statku do portu macierzystego

Wojsko

Im dłużej oddziały stacjonują w koszarach, tym lepiej są wyszkolone







- C po wskazaniu oddziału rydwanów wciśnięcie C nakazuje przeniesienie się lub atak wskazanego miejsca
- F powrót do fortu
- H utrzymanie zwartej formacji
- L wybór innego oddziału; jeśli oddział został wybrany, wciśnięcie L nakazuje jego zgrupowanie
- N wybrany oddział atakuje wojska wroga znajdujące się w pobliżu
- M/- wydanie oddziałowi rozkazu zniszczenia celu
- R oddział udaje się do naprawy lub uzupełnienia
- Spacja powrót do mapy głównej

Menu budowania

Przegląd doradców. Doradcy przekazują informacje o potrzebach naszych mieszkańców i sugerują rozwiązania. Czasem nie warto postępować zgodnie z ich zaleceniami, ale zawsze należy ich wysłuchać

Aby wznieść budynek, wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy na jedno z pól menu. Większy obszar zaznaczamy, ciągnąc kursor po mapie

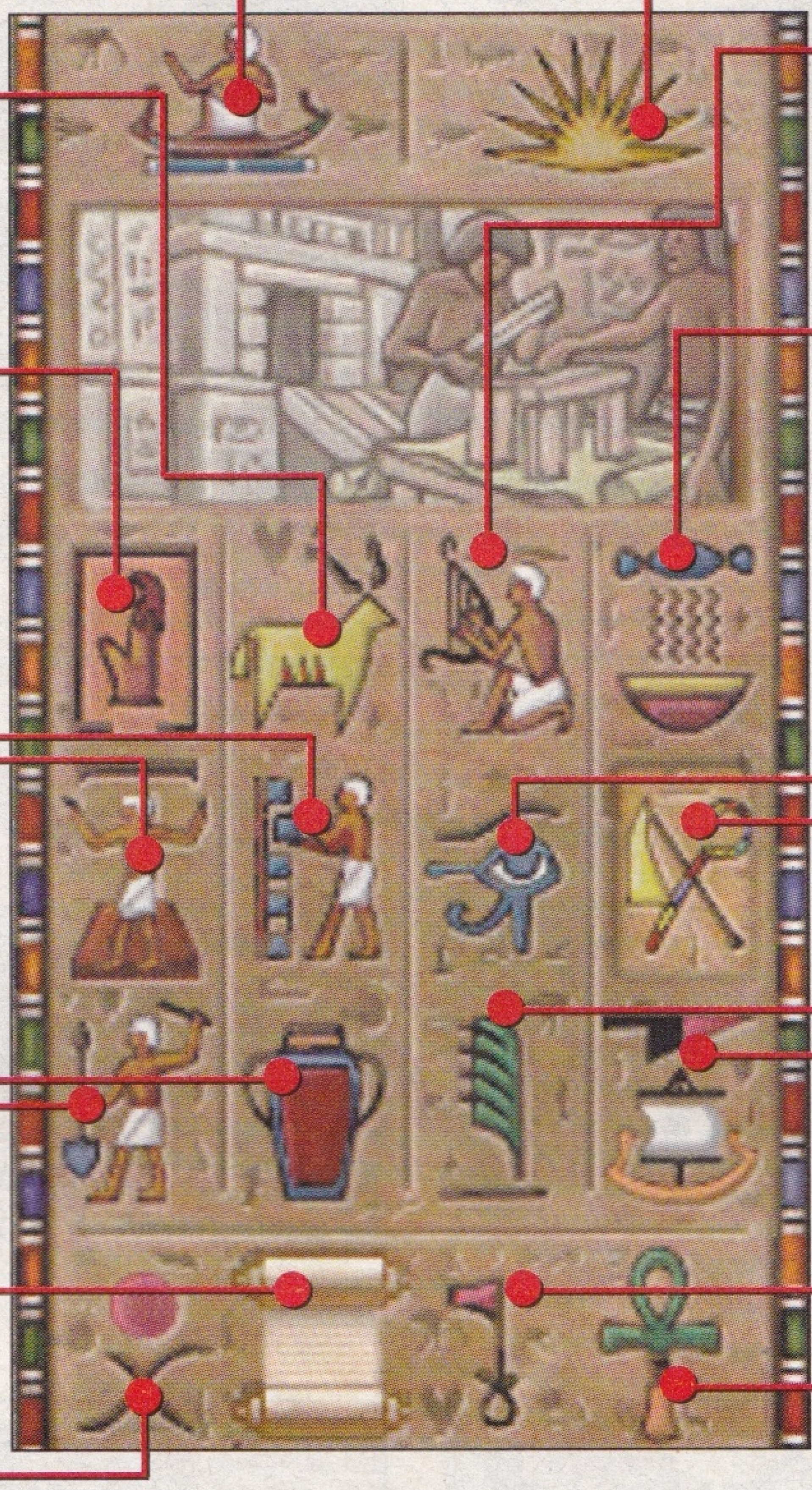
Wielki świat. W tym miejscu zakładamy szlaki handlowe do odległych miast

Mieszkania. Tu wyznaczamy tereny pod zabudowę mieszkalną

Zaopatrzenie w żywność. Pod tą ikoną znajdziemy wszystkie budynki, w których produkuje się żywność i struktury zwiększające plony

Rozrywka. Kuglarze, tancerki i śpiewacy rozbawiają mieszkańców miasta. W tym menu znajdziemy także szkoły

Zdrowie i higiena. Lekarze, dentyści, aptekarze troszczą się o zdrowie osadników. W menu zapewniamy też zaopatrzenie w wodę



Transport. W Egipcie nic nie działa bez dróg dojazdowych. Budynki powinny stać nie dalej niż dwa pola od nich

Przemysł i rzemiosło. Ikona ta kryje kopalnie surowców i zakłady rzemieślnicze

Religia. Trzeba zaspokoić potrzeby duchowe mieszkańców? Tu znajdziemy kapliczki, świątynie bóstw, a także monumenty

Służby publiczne. Policja i straż pożarna, architekci i magistrat, poborcy podatkowi i sąd – wszystko czego potrzebuje nasze miasto, by prawidłowo funkcjonować

Burzenie. Nawet najwięksi budowniczowie muszą czasem coś zburzyć – oto buldożer

Magazyny. Nie mamy gdzie zgromadzić wytworzonych towarów? Tu znajdziemy magazyny i spichlerze, które pomieszczą wszystko

Oświata. Chcąc zapewnić osadnikom dostęp do wiedzy, klikamy tutaj i budujemy szkoły i biblioteki

Militaria. Znajdziemy tu wszystkie struktury potrzebne do wybudowania armii lądowej i floty wojennej

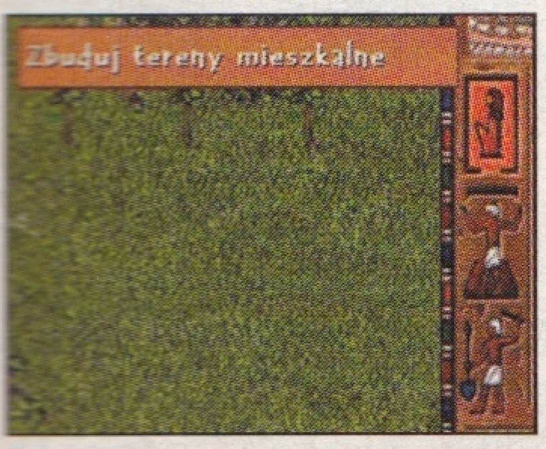
Wiadomości. Sprawdzamy tu wszystkie przysłane nam wiadomości. Liczba informuje, jak wiele z nich czeka na przeczytanie

Problemy. Po kliknięciu na tę ikonę program pokazuje nam wszystkie miejsca wymagające naszej interwencji

Wehikuł czasu. Póki podświetlona jest ta ikona, można cofnąć ostatnią wykonaną operację

Cel misji. Znajdziemy tu listę warunków, które trzeba spełnić, by zakończyć misję sukcesem

Wyznaczanie placu budowy



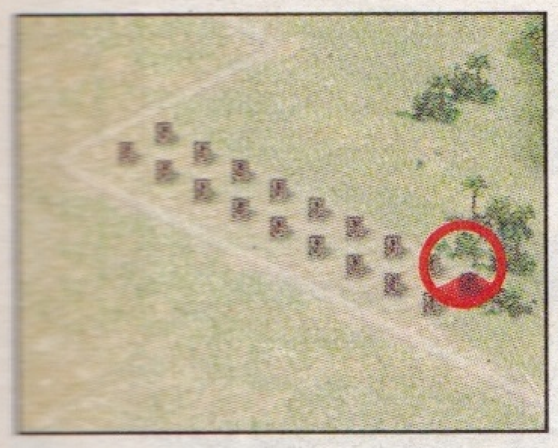
1 Wskazujemy kursorem myszy ikonę Buduj tereny mieszkalne. Wciskamy lewy przycisk myszy – ikona zostaje podświetlona.



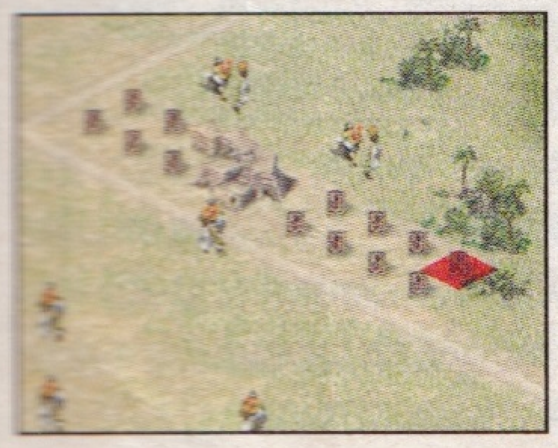
2 Plac budowy możemy wyznaczyć w miejscu, gdzie kursor podświetlony jest na zielono. Klikamy lewym przyciskiem myszy...



3 ...i ciągniemy tak, by powstały dwa rzędy terenów mieszkalnych. Kółkiem zaznaczono cenę, którą musimy zapłacić za uzbrojenie terenu.



4 Gdy puścimy przycisk myszy, pojawi się symbol oznaczający wolny teren pod budowę domów. Czerwone kółko wskazuje...

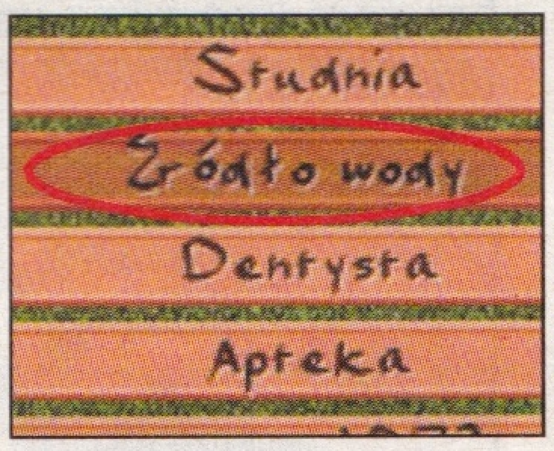


5 ...że nie można tu budować (bo już ten teren zagospodarowaliśmy). Oto pojawiają się pierwsi osadnicy klecący naprędce swoje szałasy.

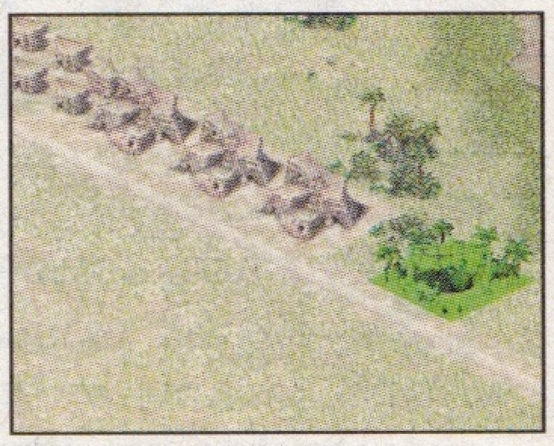
Zaopatrzenie w wodę



1 By skłonić osadników do rozbudowy domostw, musimy im dostarczyć wody. Klikamy na ikonę Struktury zdrowotne i sanitarne.



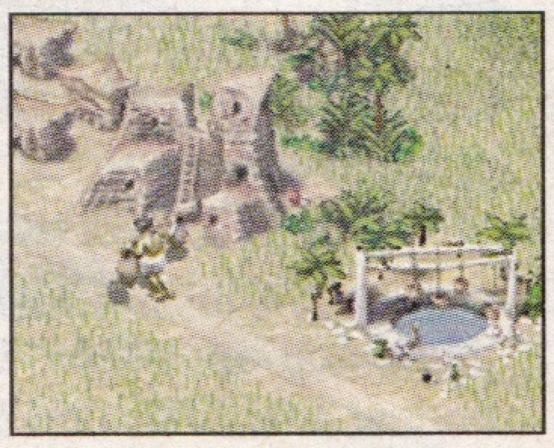
2 Pojawia się lista dostępnych budynków. Spośród nich wybieramy źródło wody, które żwawo dostarcza czyściutką oligocenkę.



3 Zielony kolor budynku wskazuje, że nie ma przeszkód, by go umieścić we wskazanym miejscu. Klikamy lewym przyciskiem myszy.



4 Zarządca źródła wody zaczyna szukać pracowników. Pole podświetlone na czerwono oznacza, że nie możemy w tym miejscu budować.



5 Zarządca zatrudnił robotników do obsługi źródła, więc wypełniło się ono wodą. Tragarze roznoszą ją okolicznym mieszkańcom.

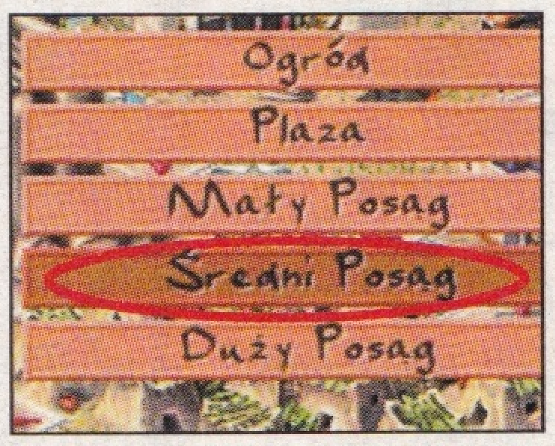
Upiększanie okolicy



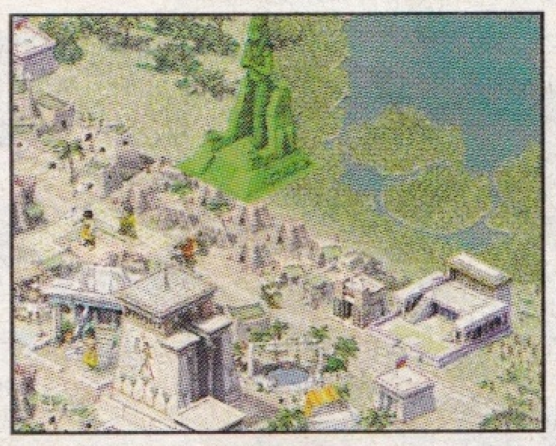
1 Mieszkańcy tych budynków nie chcą ich rozbudować. Dlaczego? Klikamy prawym przyciskiem myszy na dom, by się przekonać.



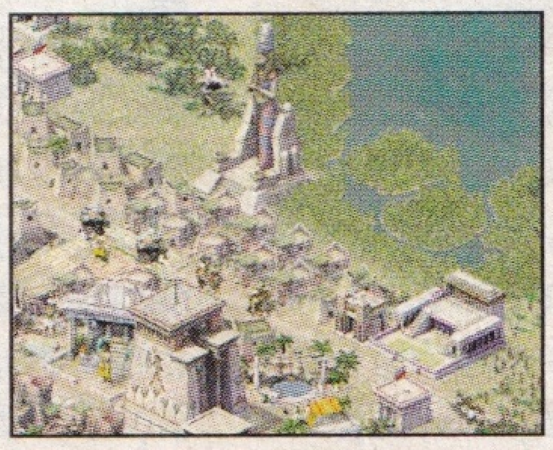
2 Już wiemy! Okolica wygląda zbyt brzydko i mieszkańcy żywo przeciw temu protestują. Trzeba ją więc jakoś upiększyć.



3 Sprawdzamy stan skarbca. Gdy są w nim pieniądze, wtedy z menu **Struktury miejskie/Estetyka miejska** wybieramy średni posąg.



4 W pobliżu domów odnajdujemy teren do postawienia posągu. Klawiszem R wybieramy jego rodzaj i położenie względem stron świata.

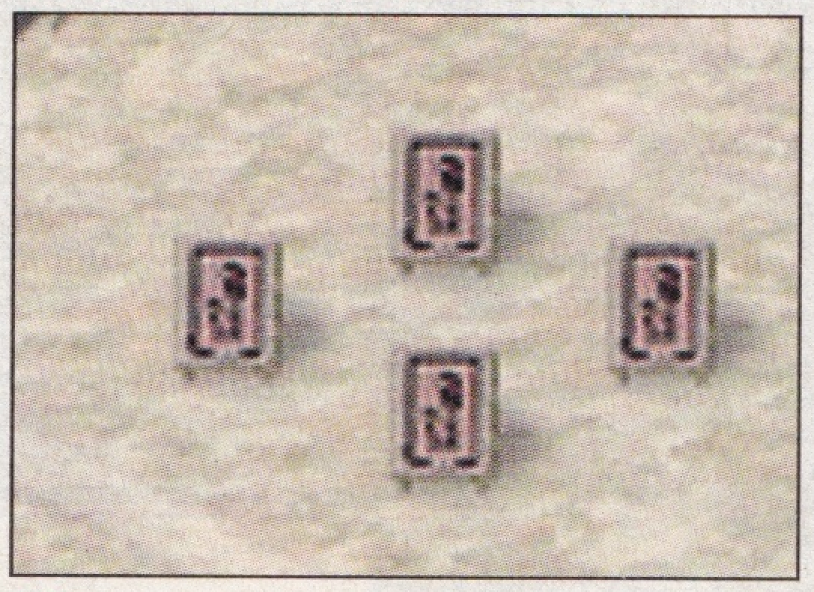


5 Zwykły kawałek kamienia, a domy rosną jak na drożdżach! Nie zapomnijmy o doprowadzeniu drogi, by móc konserwować monument.

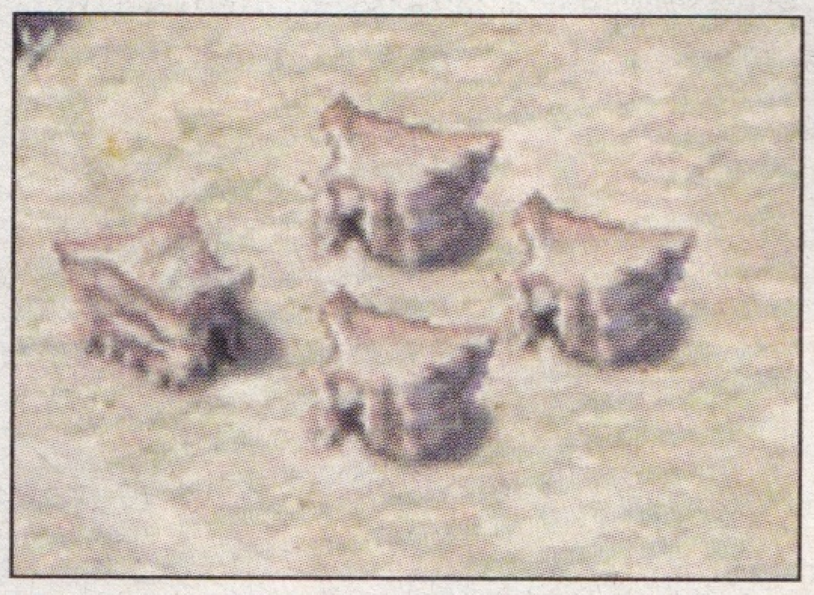
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Domy

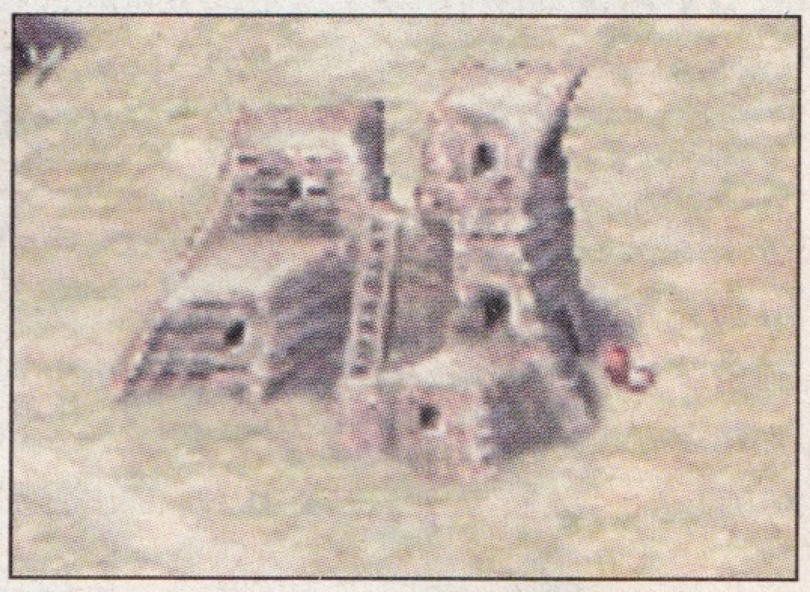
Nie musimy budować domów. Trzeba tylko stworzyć odpowiednie warunki mieszkańcom, a oni sami zamienią lepianki w wystawne wille. Lepsze domy mieszczą więcej mieszkańców i dają większe wpływy z podatków. Oto lista potrzeb wraz z rodzajami domów, jakie są budowane, gdy potrzeby te zaspokajamy. Dostęp do służb publicznych oznacza, że co jakiś czas koło domu powinien przejść architekt, lekarz i policjant. W innym wypadku jego mieszkańcy nie osiągną wyższego statusu.



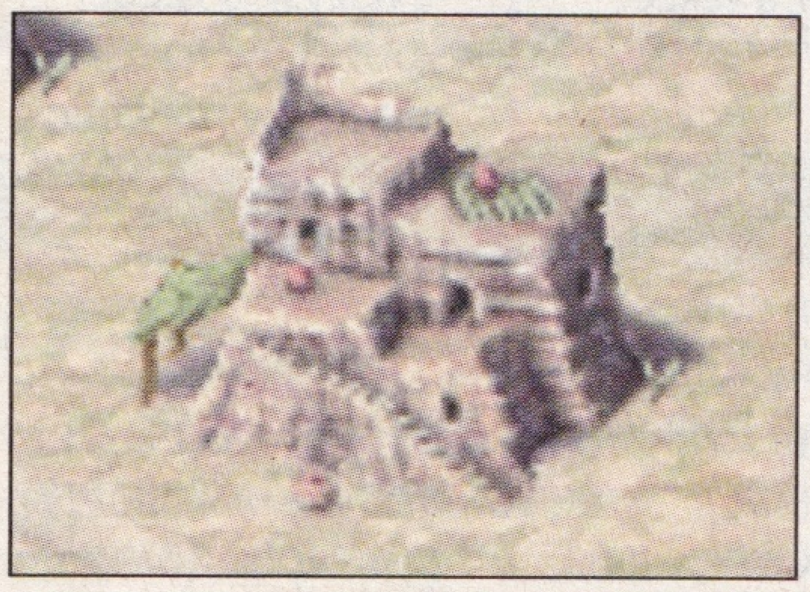
1 Aby osadnicy zaczęli cokolwiek budować, plac budowy powinniśmy wyznaczyć nie dalej niż dwa kwadraty od drogi.



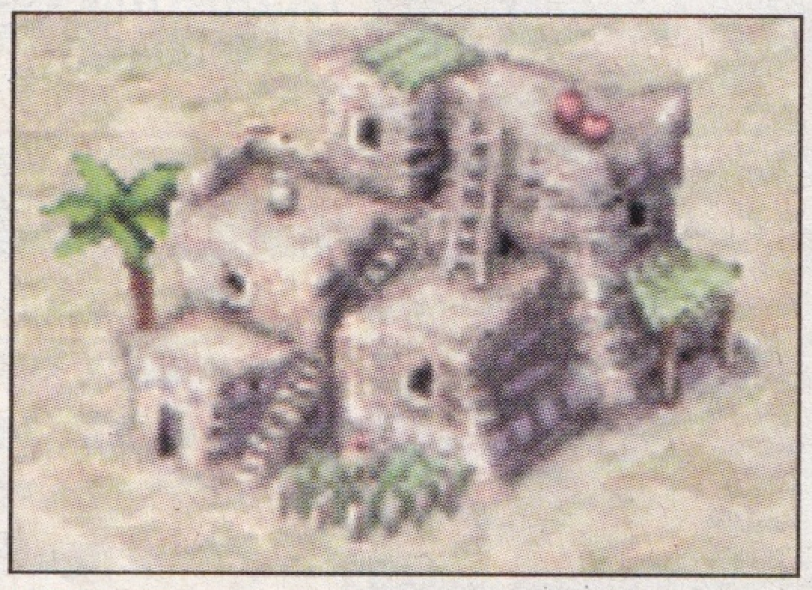
2 Szałas. Mieści do 20 osób. Ludność w nim mieszkająca nie ma wielkich wymagań – pożąda jedynie dostępu do drogi.



3 Chata. Niewiele większa od szałasu, a mieszka w niej do 28 osadników. By powstała, w pobliżu musi znajdować się studnia.



4 Skromna chałupa. Przyjmie maksymalnie 36 mieszkańców. Aby powstała, niezbędny jest dopływ żywności z pobliskiego bazaru.



5 Przestronna chałupa. Ma 44 wolne miejsca. Mieszkańcy wymagają, aby w najbliższej okolicy znajdowała się świątynia.



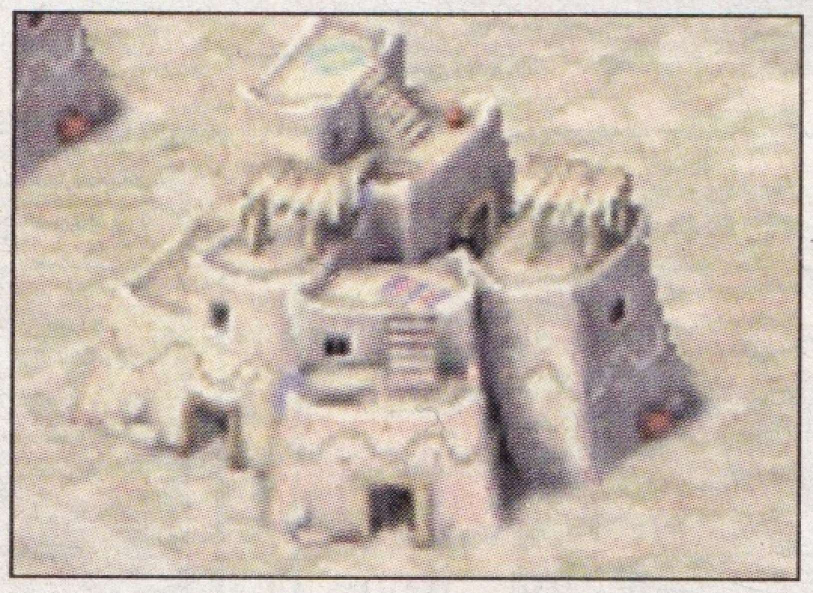
6 Skromne domostwo. Przyjmie pod dach nawet 52 osadników. Jego mieszkańcy żądają dostępu do świeżej wody ze źródła.



7 Przestronne domostwo. Wytarczy dla 60 osób pragnących rozrywki. Musimy im wybudować szkołę kuglarzy i stragan (na skrzyżowaniu dróg).



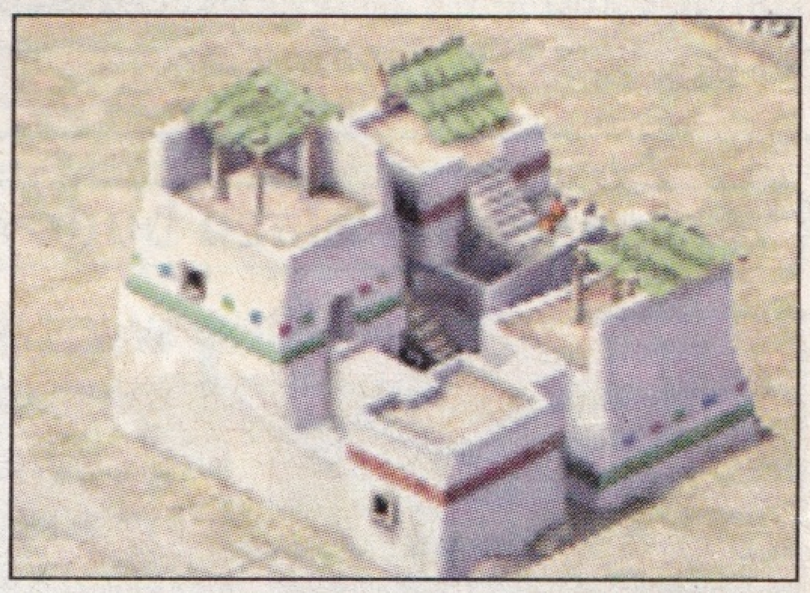
8 Skromne mieszkanie – dla 64 osób. Ich pozycja wymaga pochwalenia się w towarzystwie ceramiką (trzeba wykopać gliniankę i wybudować warsztat garncarski).



9 Przestronne mieszkanie. Zapewnia nocleg 68 obywatelom miasta. Przy takim zagęszczeniu potrzebny im jest dostęp albo do lekarza, albo przynajmniej do kostnicy.



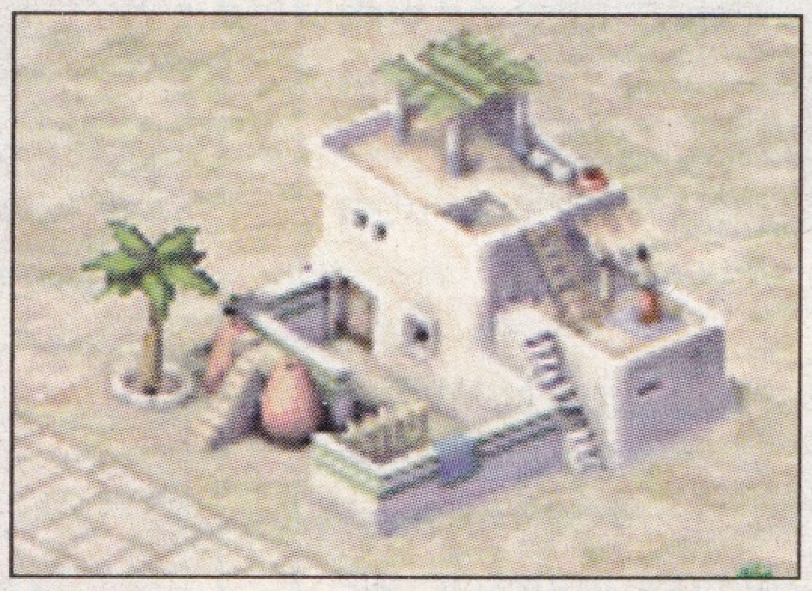
10 Skromny apartament. Żyje w nim zgodnie do 72 osób. W tak licznym towarzystwie nie sposób przeżyć bez piwa (potrzebna uprawa jęczmienia i browar).



11 Przestronny apartament. Mieszka tam do 76 ludzi. Ich wysoki status materialny pozwala sądzić, że czasem się procesują. W pobliżu potrzebny jest więc sąd.



12 Skromna rezydencja. Meldunek ma w niej aż 80 mieszkańców. Część z nich chciałaby się zapisać do pobliskiej szkoły lub biblioteki.



13 Przestronna rezydencja. Przyjmuje do 84 osób. Muszą mieć opiekę stomatologa i bazar z kilkoma artykułami żywnościowymi.



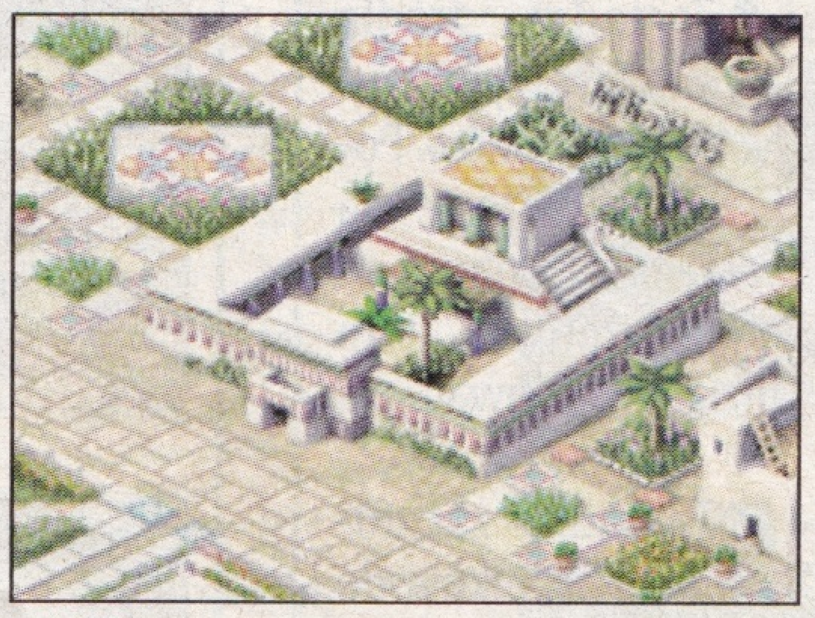
14 Elegancka rezydencja. Mieszka w niej 88 osadników. Nie powstanie, jeśli nie będzie dostępu do lnu (potrzebna farma lnu i tkalnia).



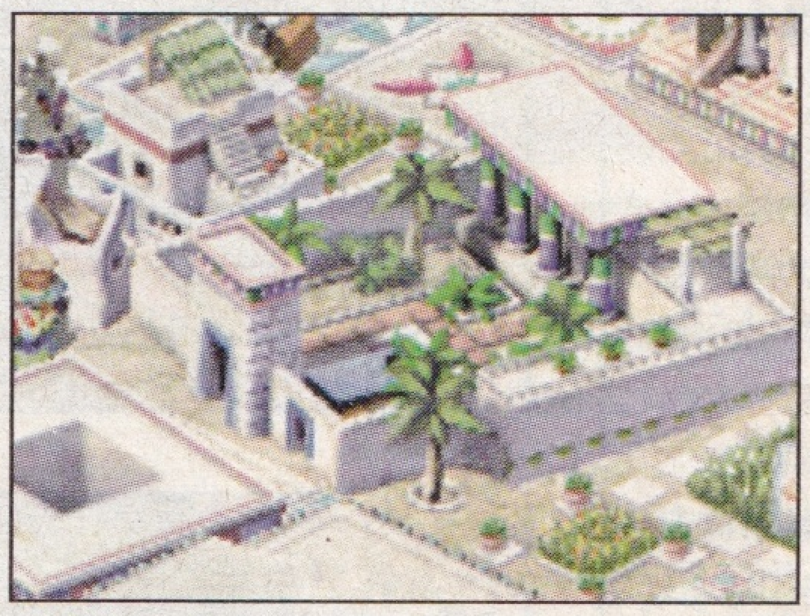
15 Luksusowa rezydencja. Przeznaczona dla 92 osób. W jej otoczeniu powinny być parki i pomniki podnoszące znacznie wartość parceli.



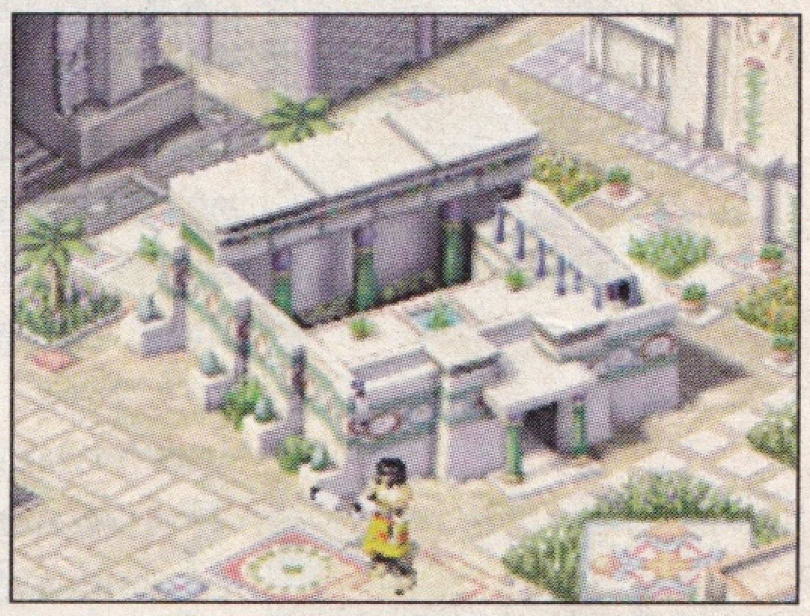
16 Skromna willa, mieści nie więcej niż 100 mieszkańców. W pobliżu powinny być sprzedawane towary luksusowe. Plac budowy musi mieć wielkość 3x3 pola (tak jak innych willi).



17 Przestronna willa. Kłębi się w niej do 108 osób znajdujących się pod stałą opieką lekarską. Gdyby ta zawiodła, w kilka chwil muszą znaleźć się w kostnicy.



18 Elegancka willa. Może w niej mieszkać aż 116 osadników. Są bardzo religijni, toteż trzeba zapewnić im dostęp do świątyń trzech różnych bogów, a także do biblioteki.



19 Luksusowa willa, również dla 116 osób. Elita finansowa miasta chce się bawić! Potrzebna jest im kolejna forma rozrywki: tancerki, a także kształcąca je szkoła.

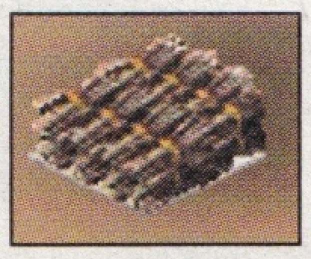
Żywność

Egipcjanie lubią dobrze zjeść. Im wyższa jest ich pozycja w hierarchii, tym bardziej wyszukanego i zróżnicowanego jadła potrzebują


Dziczyzna – dostarczają jej myśliwi. Polują na antylopy, hipopotamy i strusie, które wtedy nie były pod ochroną


Figi – dostarczają ich farmy. Te zdrowe smakołyki sprzedawane są na miejskich bazarach

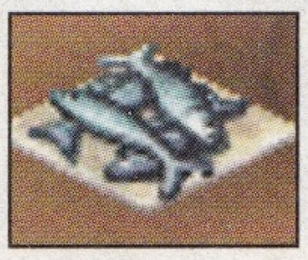

Ziarno – wymłócone na farmach zbożowych. Warto zaznaczyć, że Egipcjanie ziarno jedli, a nie pili


Słoma – okrutni Egipcjanie dawali ją zwierzętom. Może dlatego, że mieli zbyt mało łąk na pustyni


Piwo – wyrabiane jest w browarze z jęczmienia. Pełnoletni Egipcjanie raczą się nim w karczmie


Ciecierzyca – odmiana grochu uprawiana na farmach. Można ją kupić na każdym bazarze


Granaty – są powszechnie uprawiane na farmach. Akurat ten gatunek można wnosić do sądów

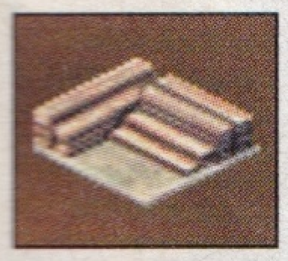

Ryby – łowione są dzień i noc w mętnej wodzie Nilu przez statki rybackie i odstawiane na bazary


Mięso – zwierzęta hodowane na farmach potrzebują słomy, którą przetwarzają na białko zwierzęce


Sałata – nie chodzi tu o fałszowanie dolarów, ale o cenne źródło witamin płynące z upraw na farmach

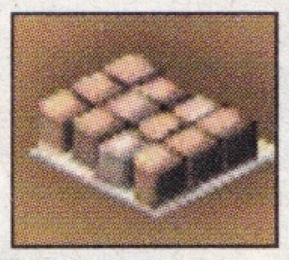
Surowce i wyroby rzemieślnicze

Nadwyżki surowców i przetwory można eksportować po wytyczeniu szlaków handlowych do innych miast. Jest to źródłem dochodów w dalszych etapach gry


Drewno – dostarczają go drwale. Trzeba pamiętać, by planując miasto, nie zniszczyć wszystkich lasów


Miedź – ten cenny surowiec wydobywa się w kopalniach. Sztaby wędrują do kowala wytwarzającego broń

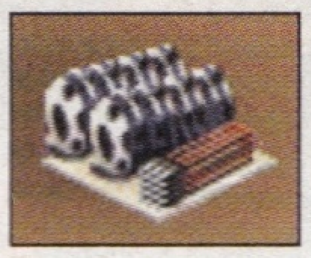

Trzcina – zrywana z dzikich poletek. Służy do wyrabiania papirusu

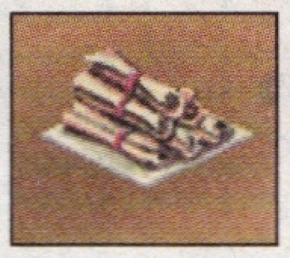

Glina – brana z glinianek umieszczonych w pobliżu zbiorników wodnych. Z niej powstaje ceramika


Len – łodygi lnu kołyszą się zazwyczaj na farmach. Potem zanosi się je do warsztatu tkackiego


Kamienie szlachetne – wydobywane w kopalniach stanowią źródło dochodu. Przekazywane są jubilerowi


Rydwany – egipskie jednostki szybkiego reagowania budowane w specjalnym warsztacie


Broń – kuta z miedzi stanowi podstawę wyposażenia egipskiej armii

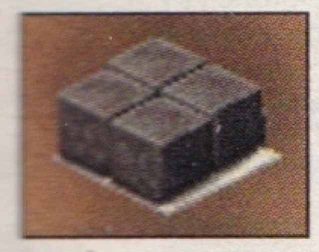

Papirus – bez niego nie będą funkcjonować szkoły i biblioteki. Wakacje trwałyby wtedy przez cały rok

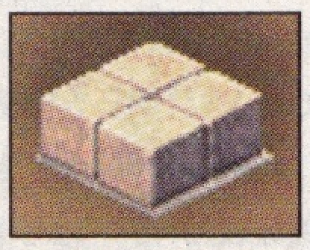

Ceramika – z pustego i Salomon nie naleje. Garncarz dba o to, by na początek powstało przynajmniej puste


Len – materiał utkany w tkalni z pędów rośliny o tej samej nazwie. Noszą go wszyscy zamożni obywatele

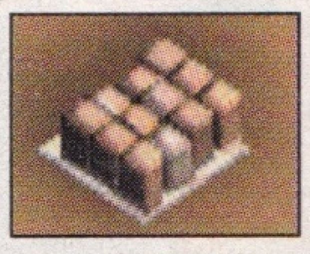

Towary luksusowe – wytwarzane przez jubilerów są niezbędnym atrybutem bogactwa

Materiały budowlane


Granit – najtwardszy z dostępnych materiałów, choć wciąż nie dość odporny. Doskonały do budowy obelisków


Wapień – miękki, doskonały do formowania. Dobrze odbija światło słoneczne – stosowany jest do zdobienia piramid


Piaskowiec – jego potężne bryły łupane są w kamieniołomach. Idealny do budowy świątyń słońca i mauzoleów


Cegły – wypalane w cegielniach z użyciem gliny i słomy. Podstawowy budulec do wznoszenia mastab

Pierwsze misje

Okres protodynastyczny

Misja pierwsza

Cele: *Wybudowanie sześciu chat*

Wyznaczamy 24 pola pod budowę domów dla 150 osadników. By ich wyżywić, budujemy domek myśliwski w pobliżu stada strusiów oraz spichlerz. Blisko domów stawiamy studnie i umieszczamy bazar, by zapewnić mieszkańcom wodę i żywność.

Misja druga

Cele: *Postawienie 10 przestronnych domostw i wydobycie złota*

By wszystko sprawnie funkcjonowało, należy postawić w sumie około 50 domów. Mieszkańcy muszą pracować nie tylko w kopalniach (warto ich zbudować ze trzy), ale także w budynkach urzędów publicznych: straży pożarnej, policji, pracowniach architektów. Muszą także obsługiwać źródła wody, spichlerz i polować na zwierzynę. Do gromadzenia złota potrzebna jest prywatna rezydencja. Gdy miasto się rozwinie, zaczynamy troszczyć się o życie duchowe mieszkańców, budując świątynie i estrady (wraz ze szkołami artystów).

Misja trzecia

Cele: *10 skromnych mieszkań, 600 mieszkańców i figi w spichlerzu*

Założmy niewielkie miasto i na terenach zalewowych wybudujmy farmy fig. Do ich obsługi potrzebni są robotnicy kształceni w obozach pracy. Gdy miasto się rozwinie, uczymy się pozyskiwać glinę na brzegu rzeki. Obok stawiamy warsztat garncarza i magazyn. Przez bazary dostarczamy ceramikę.

Okres archaiczny

Misja pierwsza

Cele: *10 skromnych apartamentów, 1000 mieszkańców, piwo*

Farmy jęczmienia (około trzech-czterech) i żyta rozmieszczamy na terenach zalewowych. W okolicy stawiamy browar. Na początku gospodarujemy po jednej stronie rzeki, potem uprawy przenosimy na prawy brzeg (komunikacja promem). Po prawej stronie wyznaczamy trochę terenów pod zabudowę mieszkaniową, powołujemy niezbędne służby miejskie i wznosimy spichlerz. Luksusowe dzielnice mieszkaniowe z dostępem do rozrywki, świątyń i ceramiki tworzymy po lewej stronie rzeki.

Misja druga

Cele: *Przestronny dom oraz wskaźniki: 1500 ludności, kultura 15, dobrobyt 20, królestwo 40, monumenty 9*

Tym razem dajemy mieszkańcom miasta wykształcenie, zrywając trzcinę z poletek na północy bądź południu. Na północy łatwiej wybudować miasto ze względu na wody podskórne występujące na większej połaci. Trzeba uważać na pieniądze, bo mastaba jest droga. Będzie łatwiej wziąć pożyczkę, jeśli zachowamy wysoki współczynnik sympatii królestwa.

Misja trzecia

Cele: *Wskaźniki: 2000 mieszkańców, dobrobyt 15, królestwo 70*

Od północnego wschodu nadchodzą wrogowie, których odpieramy piechotą. Nie przejmując się najazdami wydobywamy tyle kamieni szlachetnych, miedzi i złota, ile się da. Jeśli faraon zażąda towarów, których nie produkujemy lub produkujemy za mało, kupujemy je od przyjezdnych kupców i gromadzimy w magazynach (trzeba wydać odpowiedni rozkaz, by tragarze ich nie wynieśli). Gdy spełniamy żądania faraona, wzrasta współczynnik królestwa.



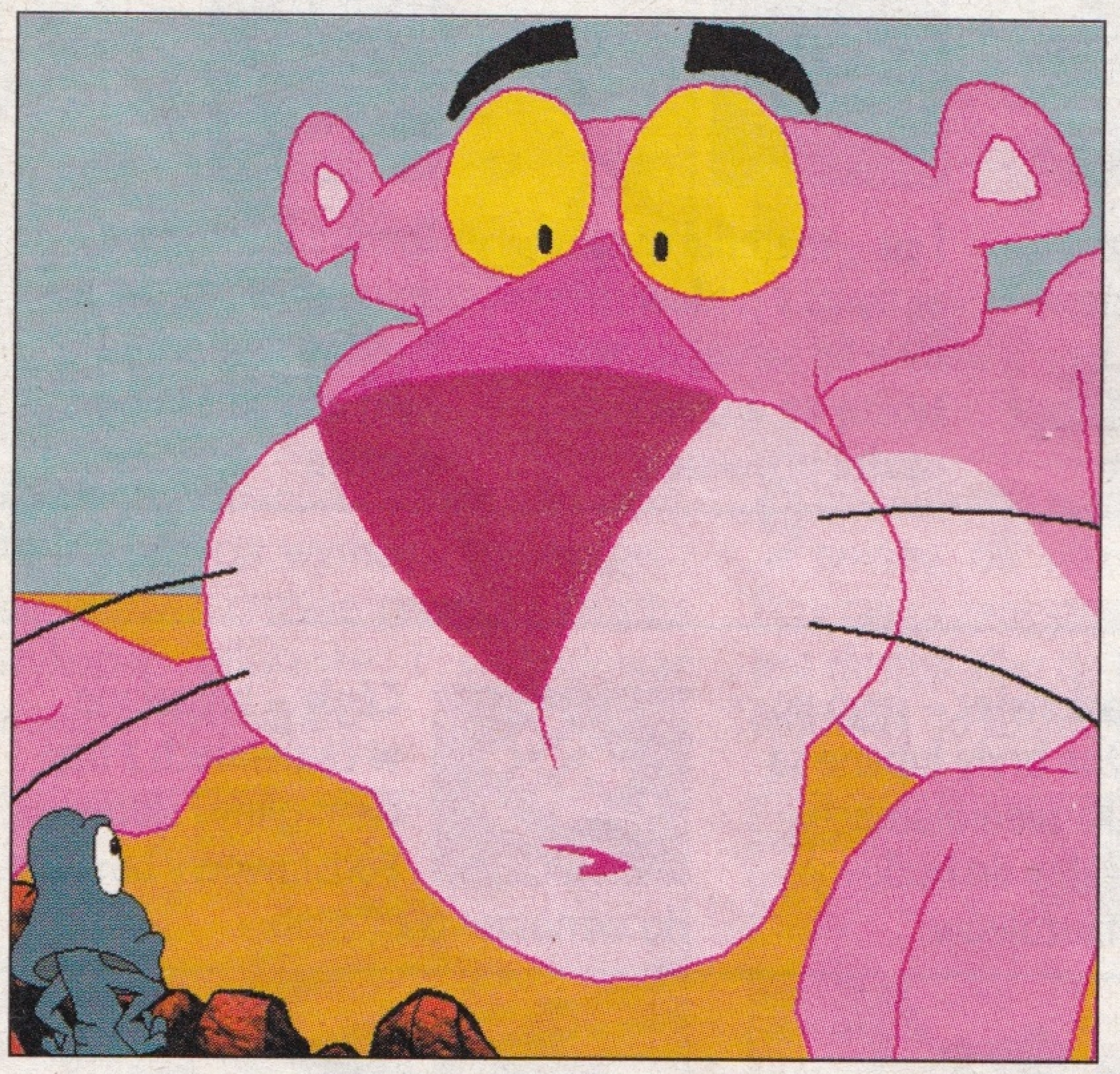
Hokus Pokus Różowa Pantera

Gra przygodowa na PC | **Różowa Pantera nie sprawia problemu doświadczonym graczom, jednak na początkujących na każdym kroku czyhają tu niespodzianki. Ściągawka GIER przyda się jednak każdemu**

Test gry w numerze 1-2/2000 na stronie 36

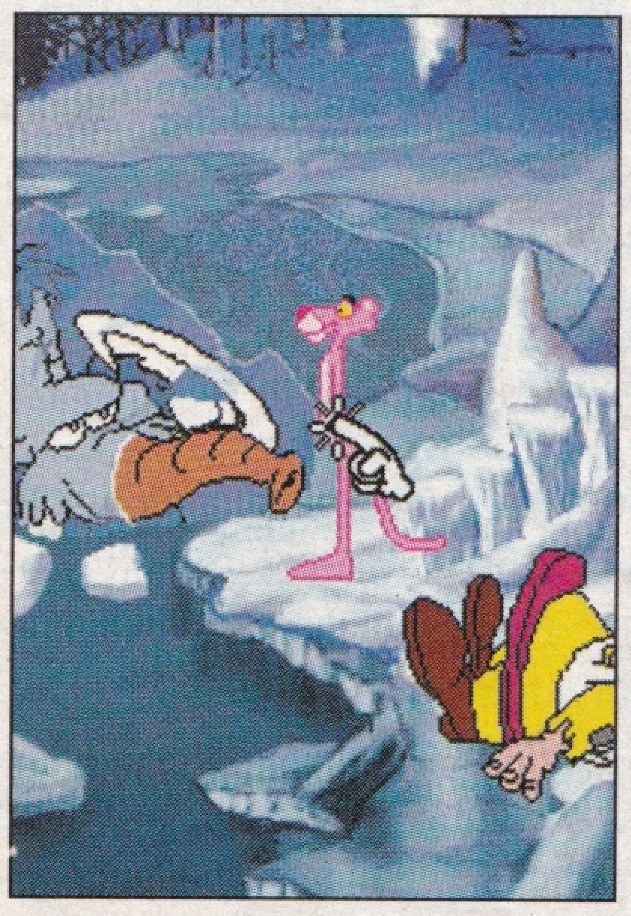
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Podstawy

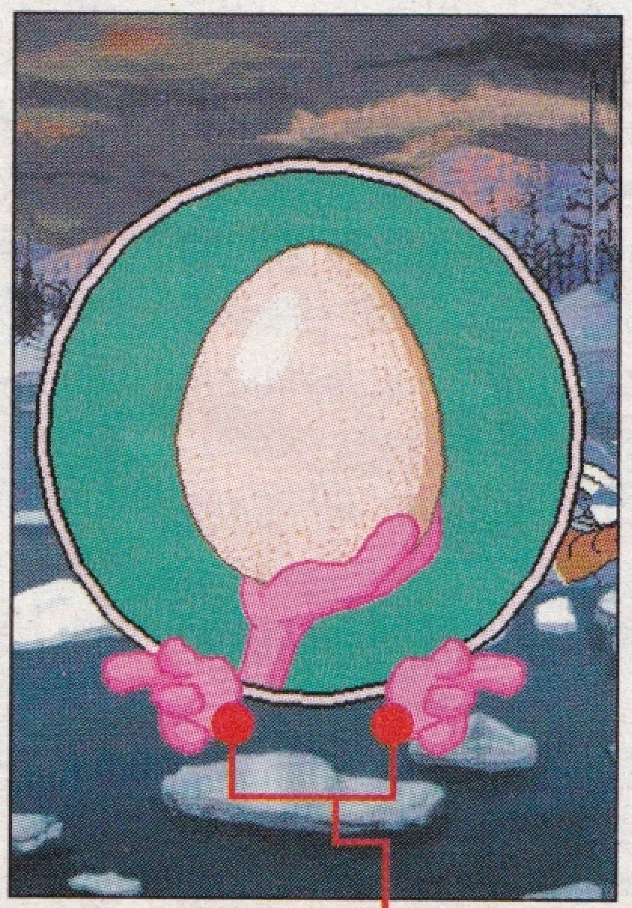


Zabawa z Różową Panterą polega na zbieraniu i umiejętnym wykorzystywaniu przedmiotów. Zagadki są nietypowe, na przykład podgrzane mleko jest konieczne do uśpienia niedźwiedzia. Gra jest świetną zabawą, a jednocześnie dzięki niej poznajemy egzotyczne krainy. Poradnik GIER ułatwia życie początkującym graczom. Z ramki Menu dowiemy się między innymi, jak zapisywać i odczytywać stan gry, a także jak przesłuchać umieszczone na krążku z grą piosenki oraz zdobyć podpowiedzi. Następnie poznamy krok po kroku przebieg gry i dowiemy się, jak sobie poradzić.

Używanie przedmiotów



Aby skorzystać ze schowanej w kieszeni rzeczy, klikamy myszą na postać Różowej Pantery. Pojawia się okno z zawartością kieszeni, z którego wybieramy przedmiot.

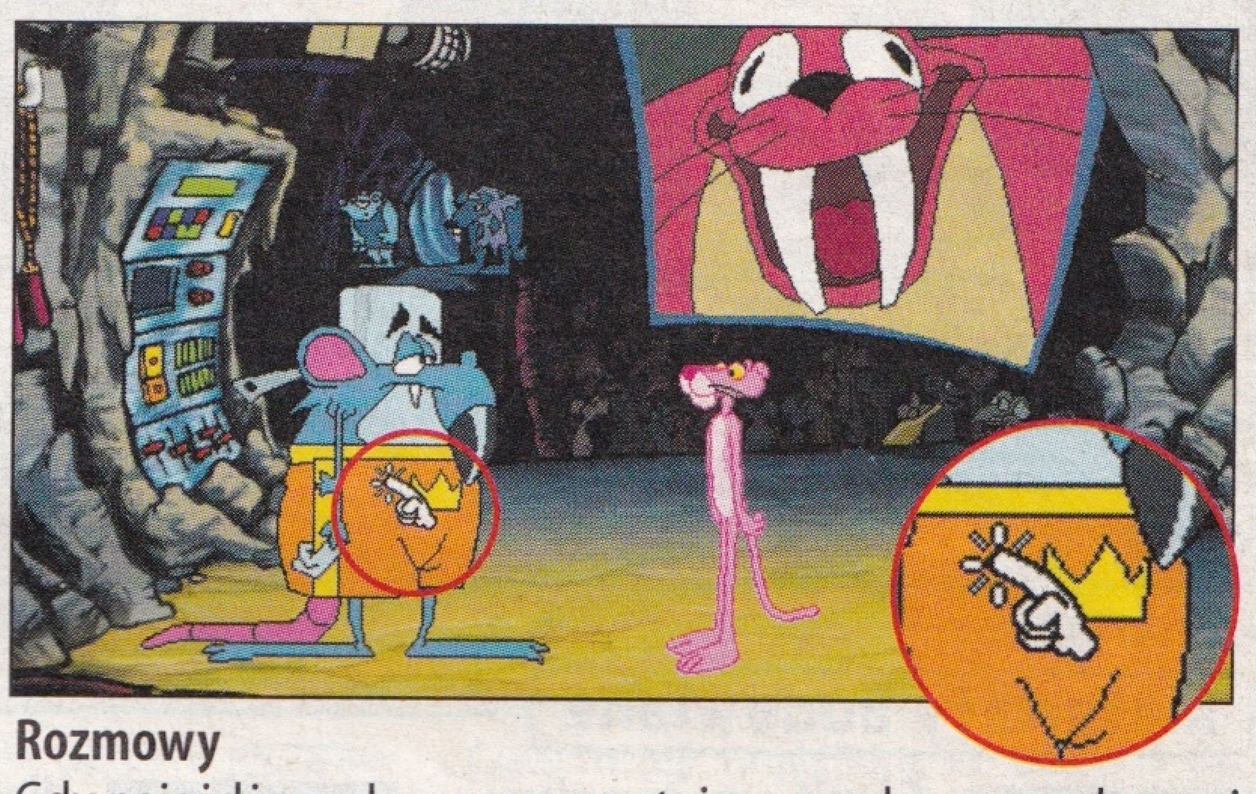


Wciskamy łapki ●, aby wybrać przedmiot, który nas interesuje. Aby użyć przedmiotu, klikamy na niego. Jeśli się rozmyślimy, po prostu klikamy poza obszar kieszeni.



Najeżdżamy kursorem na obiekt, na którym chcemy użyć wybranego przed chwilą przedmiotu. Jeśli jest to możliwe, wokół przedmiotu pojawia się obwódka.

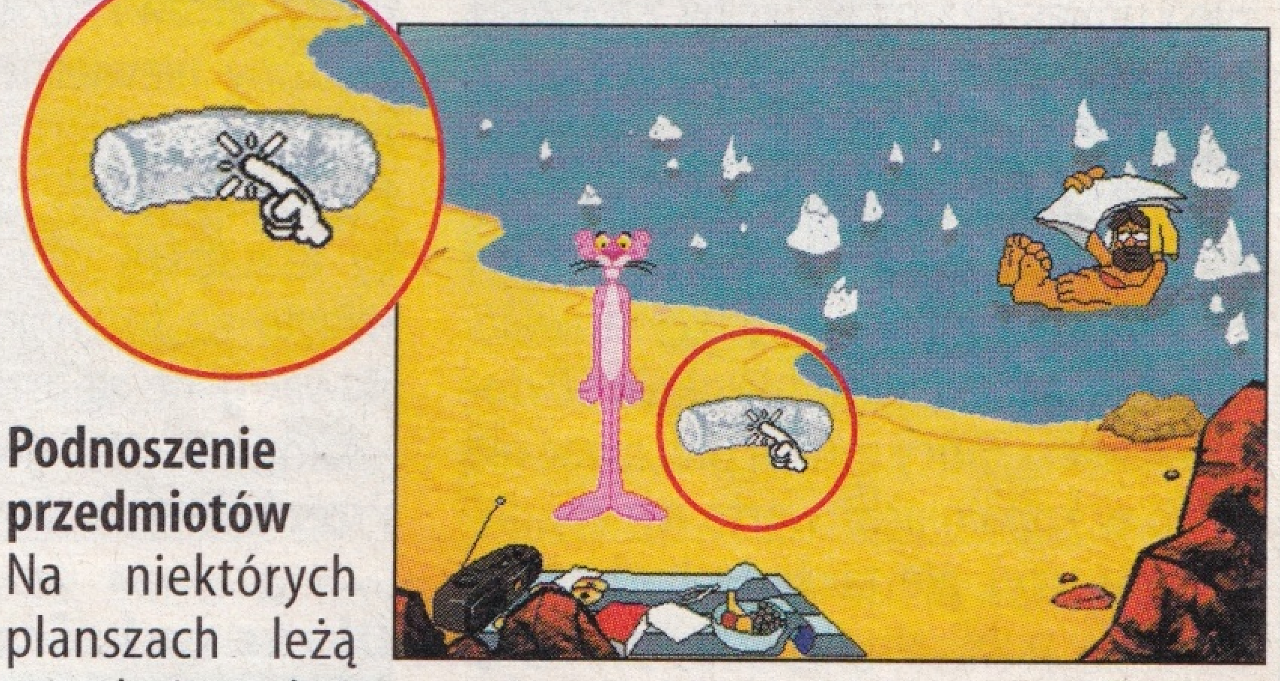
Typowe czynności



Rozmowy
Gdy najeżdżamy kursorem na stojącą na planszy osobę, zmienia on kształt. Klikając lewym przyciskiem myszy, nawiązujemy rozmowę. W jej trakcie przydają się klawisze z ramki umieszczonej na sąsiedniej stronie.



Przemieszczanie się między obszarami
Aby opuścić teren, na którym się znajdujemy, wskazujemy wyjście (mogą to być drzwi, okno albo krawędź ekranu). Kursor zmienia się w strzałkę. Klikamy aby udać się w jej kierunku.



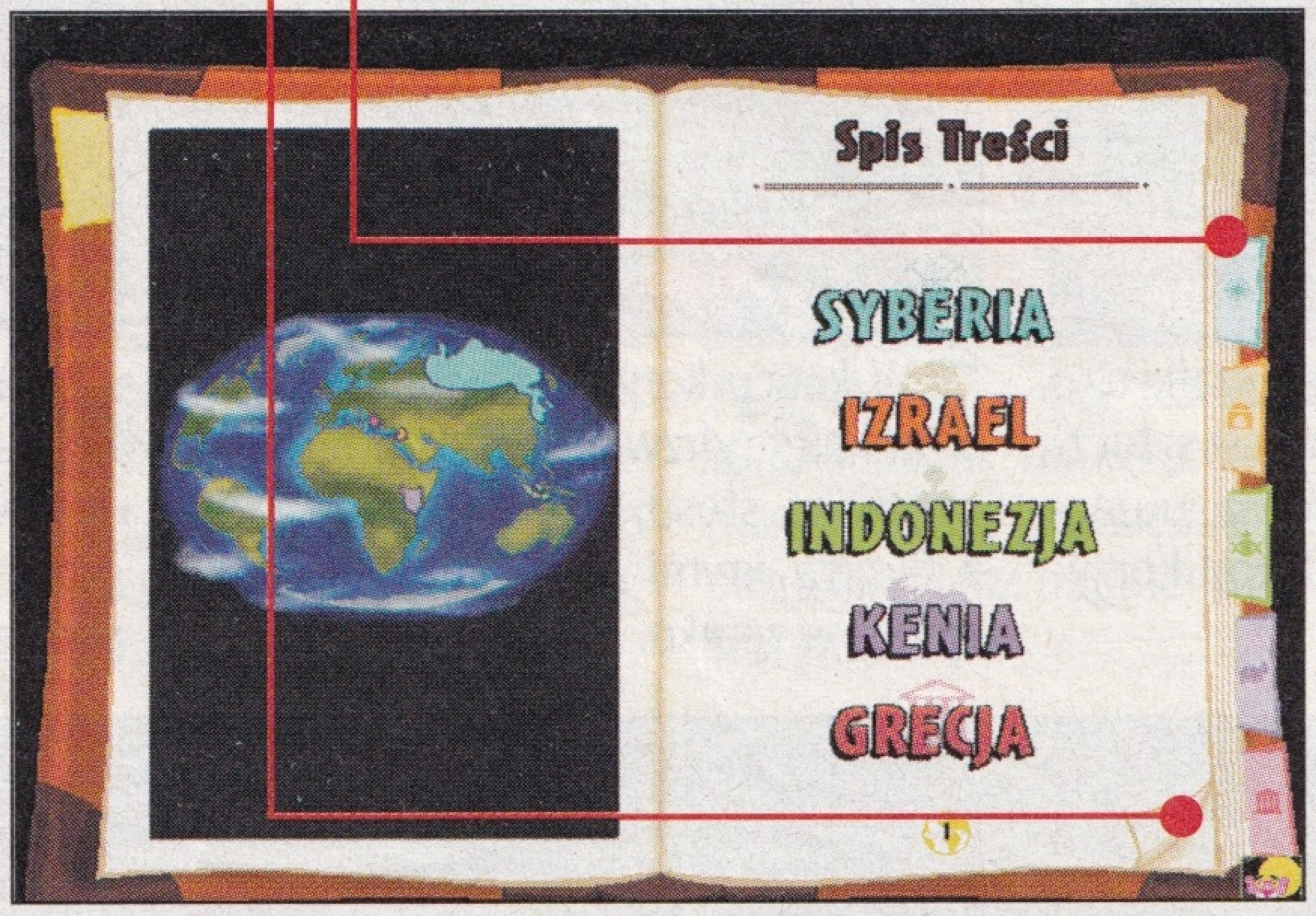
Podnoszenie przedmiotów
Na niektórych planszach leżą przedmioty, które możemy zabrać. Wskazanie któregoś z nich powoduje zmianę kształtu kursora. Wciśnijmy lewy przycisk myszy, aby zapakować znalezisko do kieszeni.

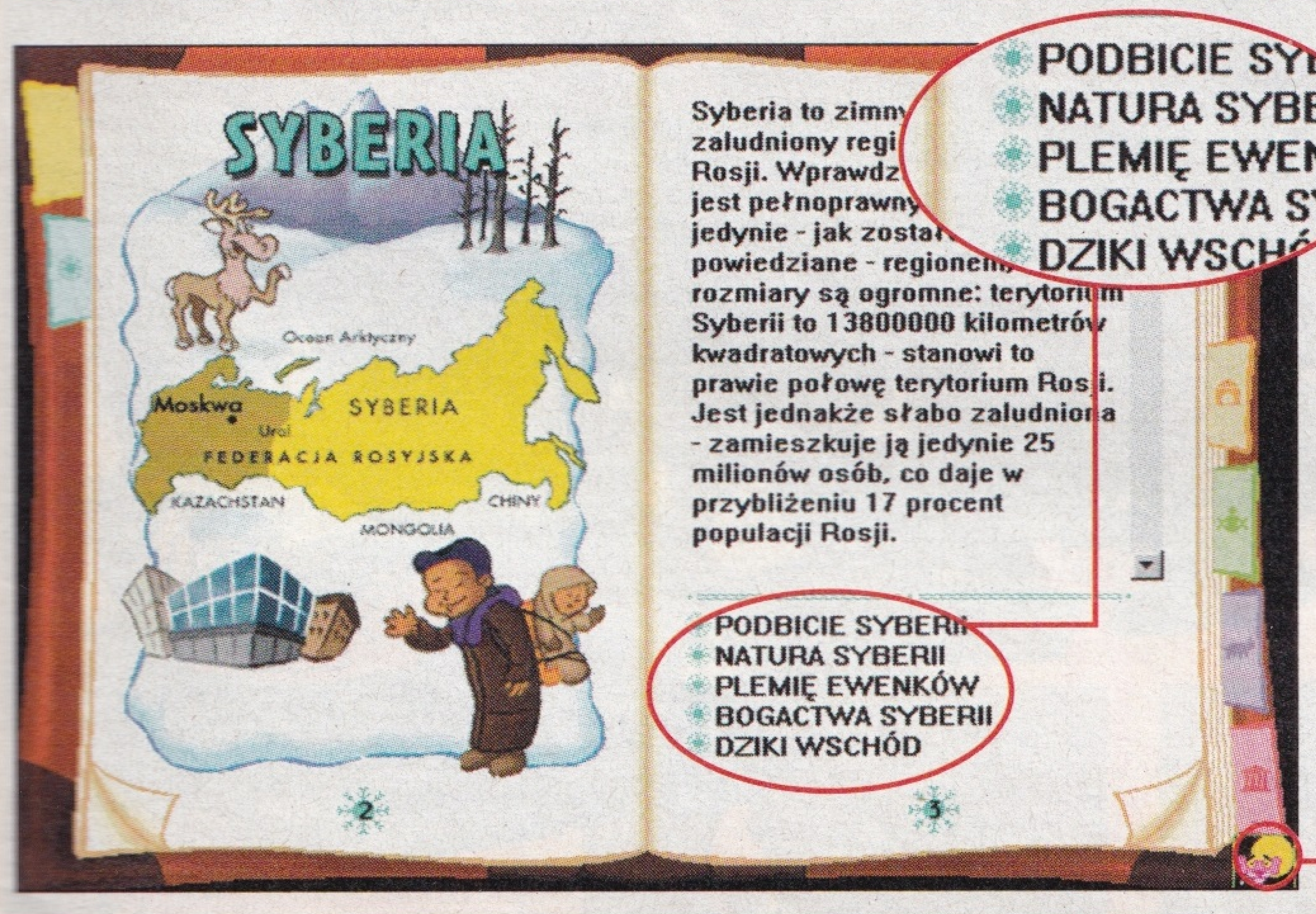
Księga wiedzy

Jednym z przedmiotów, które zawsze znajdziemy w kieszeni Pantery, jest Księga Wiedzy. Zawarte w niej informacje pomagają nam w rozwiązaniu zagadek. Aby użyć księgi, kliknijmy na nią.



Z listy wybierzmy interesujący nas obszar. Możemy też korzystać z zakładek ●. Aby kartkować książkę, klikajmy na jej narożniki ●.





Klikając na ikony umieszczone przed tematami, możemy szybko dotrzeć do interesującego nas zagadnienia. Aby opuścić księgę, klikamy na podobiznę Pantery.

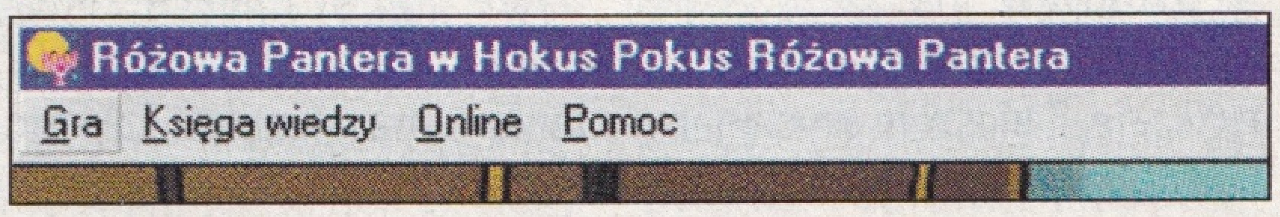


Przydatne klawisze

Rozmówca przynudza i chcemy mu przerwać? A może pragniemy jeszcze raz zobaczyć, jak Pantera pakuje mamuta do kieszeni? Skorzystajmy z poniższych klawiszy

- R – powtarza ostatnią animację
- ← – cofa do poprzedniej wypowiedzi podczas rozmowy
- → – przewija do następnej wypowiedzi podczas rozmowy
- esc – kończy konwersację, gdy rozmówca się powtarza

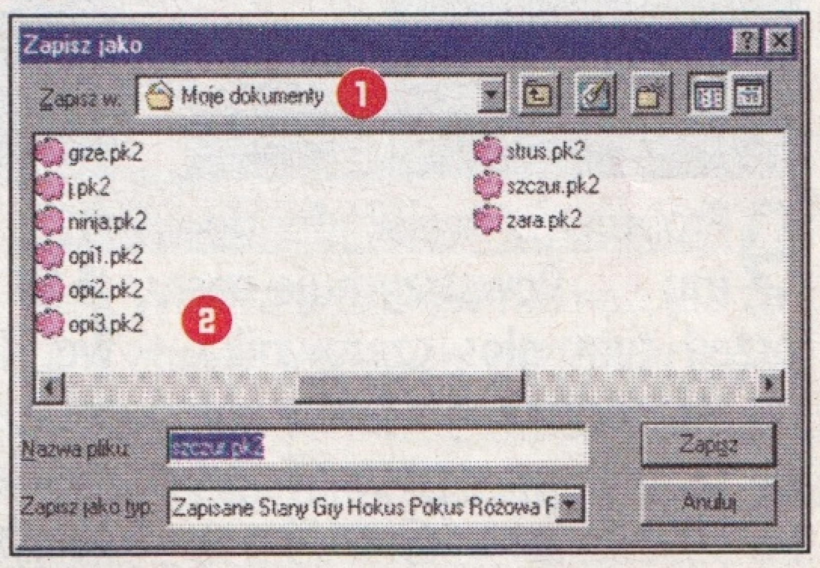
Menu gry



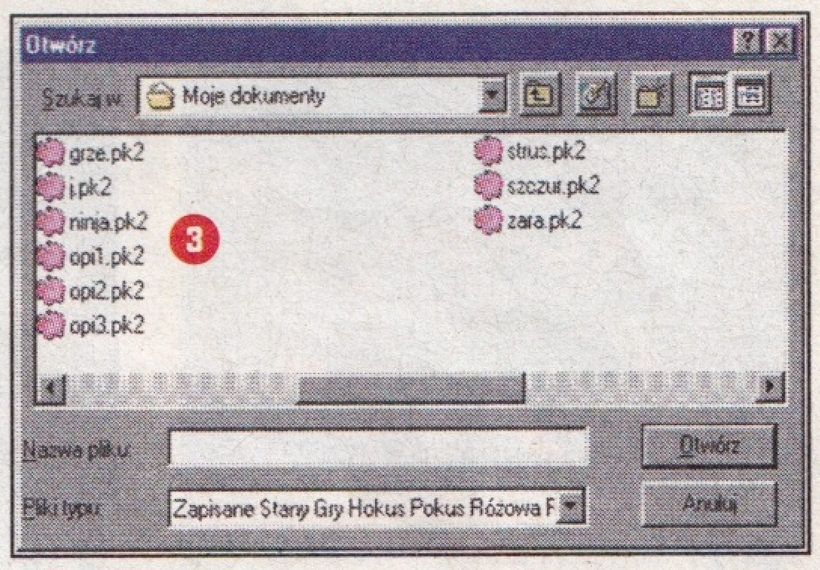
Aby wejść do menu, przesuwamy kursor do góry ekranu lub wciskamy klawisz alt. Pojawia się pasek z opcjami. Interesującą nas pozycję wybieramy kursorem.

Rozpoczęcie nowej gry
Wchodzimy do menu Gra i wybieramy Nowa gra. Program pyta nas, czy chcemy zapisać stan gry: odpowiadamy zgodnie z naszą aktualną potrzebą.

Zapisywanie gry
Wchodzimy do menu Gra i wybieramy Zapisz grę. Pojawi się okno zapisu. Wpisumy nazwę pliku ❶ lub wybieramy jeden z poprzednio zapisanych plików ze stanami gry ❷. Zatwierdzamy to, wciskając Zapisz.



Odczytywanie gry
Wchodzimy do menu Gra i wybieramy Otórz zapisaną grę... Pojawia się okno: Wybieramy stan gry, który chcemy odczytać ❸. Zatwierdzamy wybór, wciskając Otwórz.

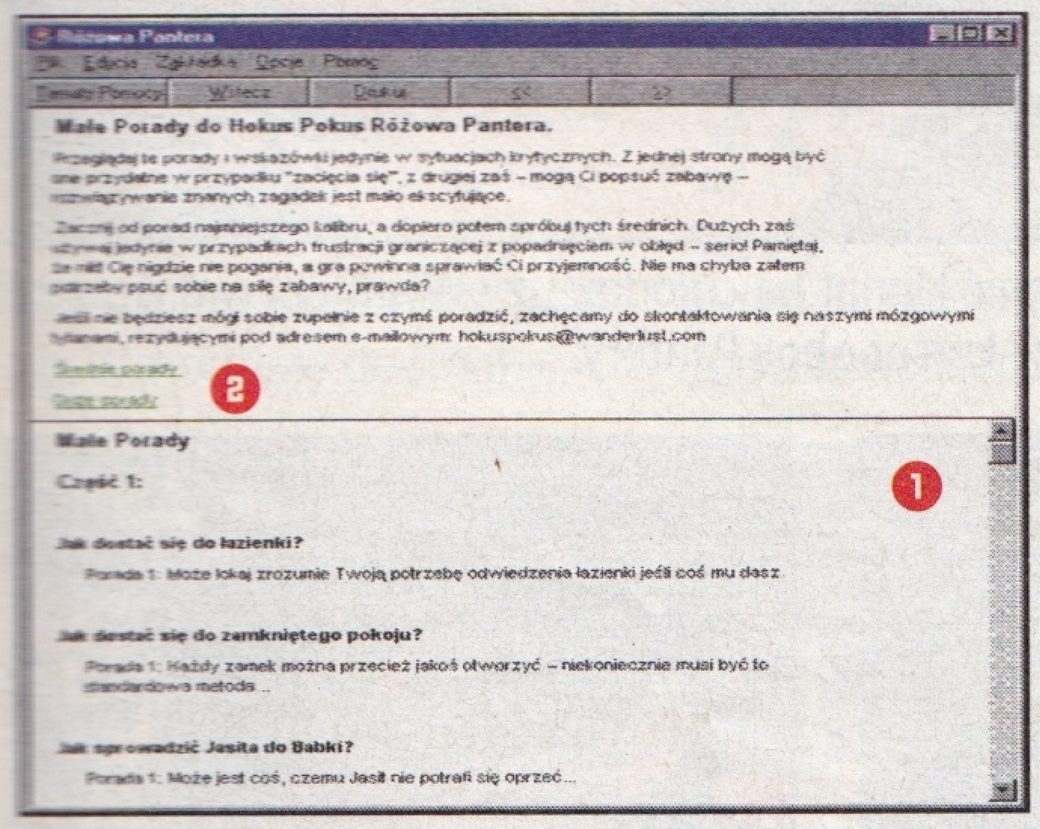


Wyłączenie gry. Wchodzimy do menu Gra i wybieramy Wyjście.



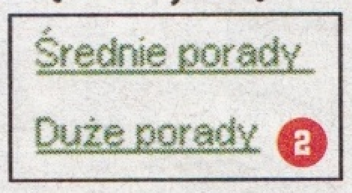
Odsłuchiwanie piosenek
Wchodzimy do menu Gra i wybieramy Piosenki. Pojawia się rysunek szafy grającej. Przyciskami na dole wybieramy piosenkę ❹. Aby ją odtworzyć w całości, wciskamy ❺.

Dodatkowe wskazówki



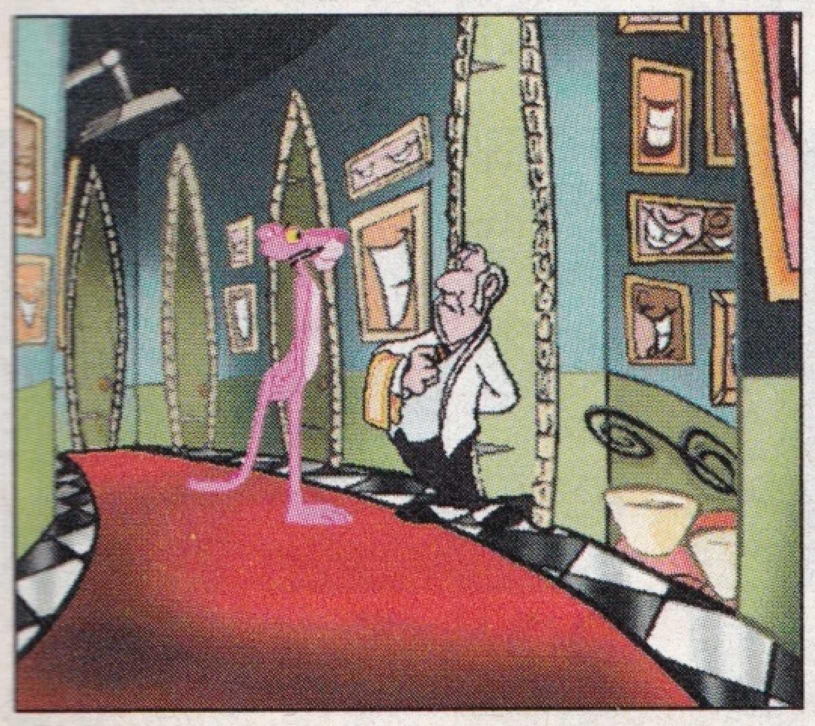
Gdy nic nam się nie udaje, możemy prosić program o pomoc. W menu Pomoc wybieramy Wskazówki. Pojawia się okno, w którym klikamy na słowo wskazówek. W dolnej części ❶ kolejnego okna możemy przeczytać porady dotyczące rozgrywki.

Zazwyczaj są to drobne podpowiedzi mające nas naprowadzić na właściwy trop. Jeśli nam to nie wystarcza, przełączamy się na bardziej konkretne wskazówki, klikając na opcję w okienku ustawień ❷.

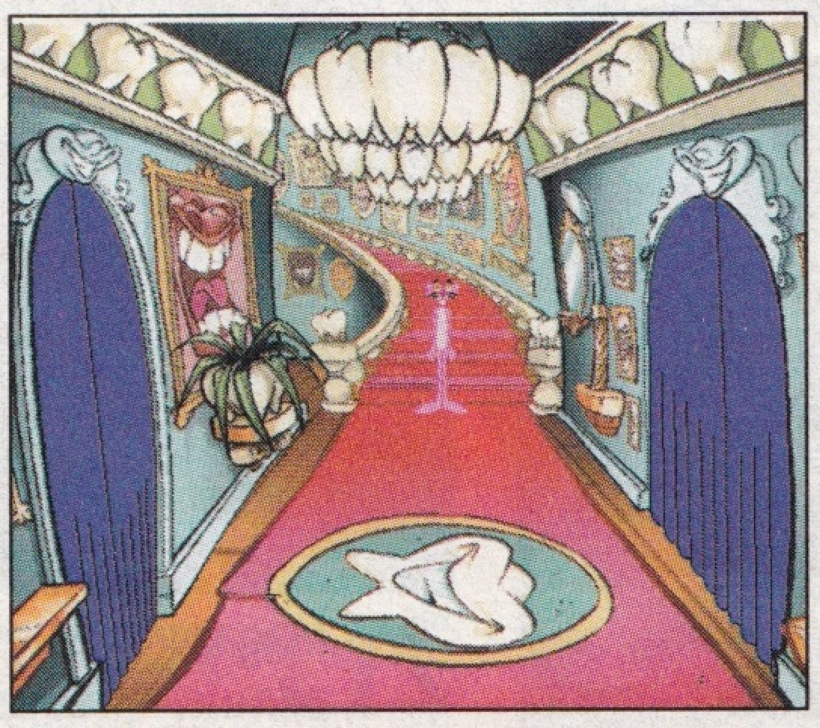


PRZEWODNIK

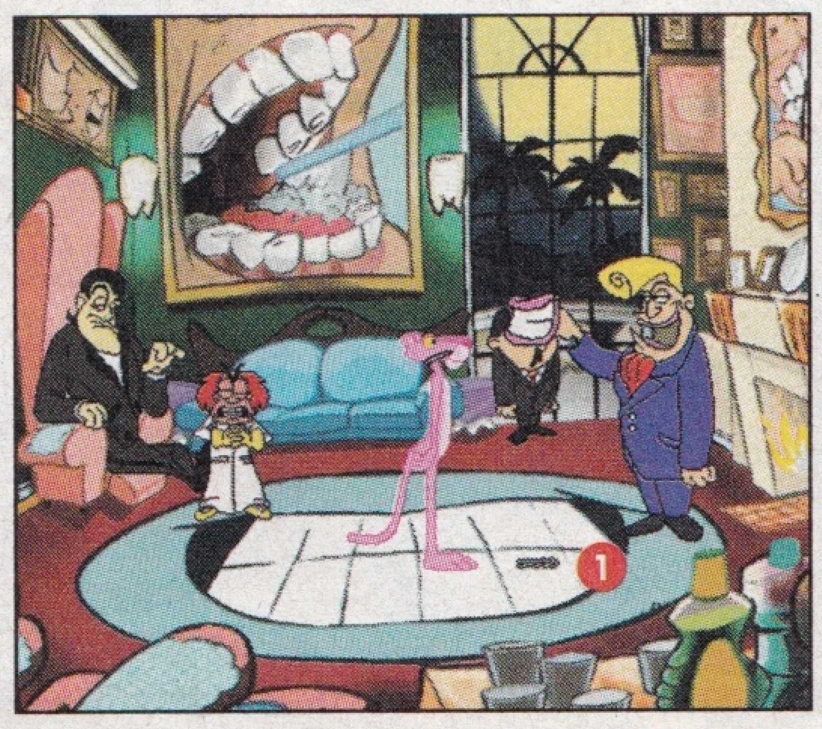
Przygody w domu Szczękobłysków



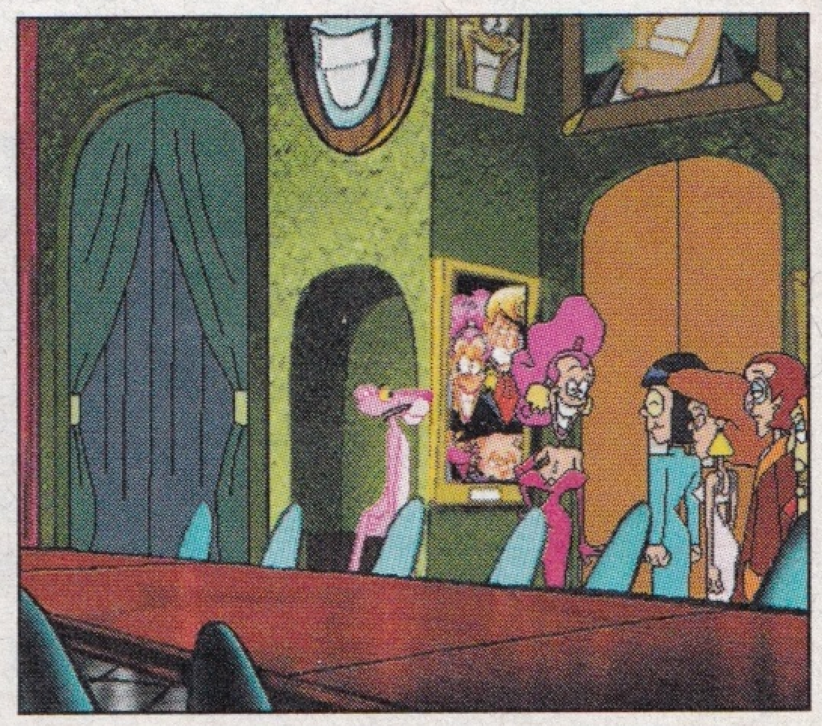
1 Rozmawiamy z lokajem. Za wpuszczenie do toalety nadęty bufon żąda pieniędzy, których niestety chwilowo nie posiadamy. Schodzimy po schodach widocznych po prawej.



2 Jesteśmy w korytarzu. Wszędzie nic tylko zęby i zęby! Za prawą kotarą znajduje się pokój gościnny, za lewą jadalnia. Pierwsze różowe kroki kierujemy w prawą stronę.



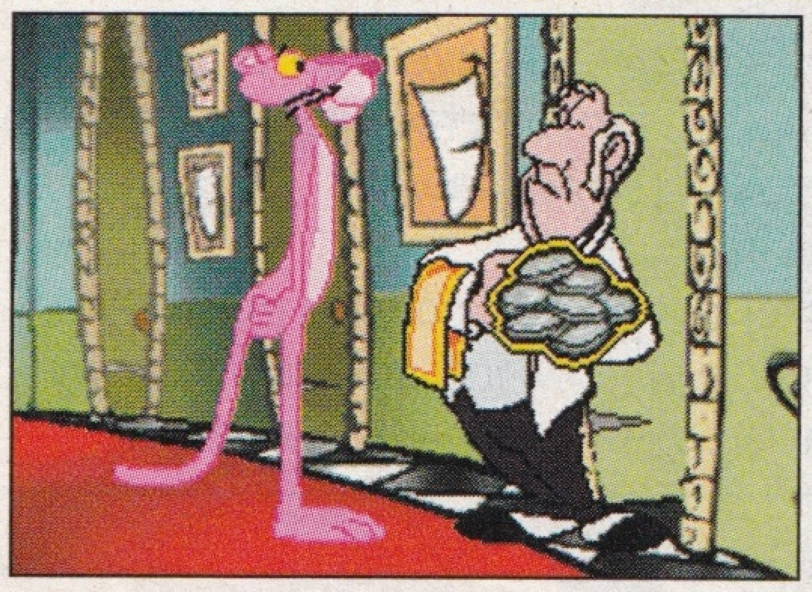
3 Po chwili rozmawiamy ze stojącym przy kominku właścicielem zębatego przybytku. Prezentuje nam swoje szczęki, z których wypada spinka ❶. Zabieramy ją.



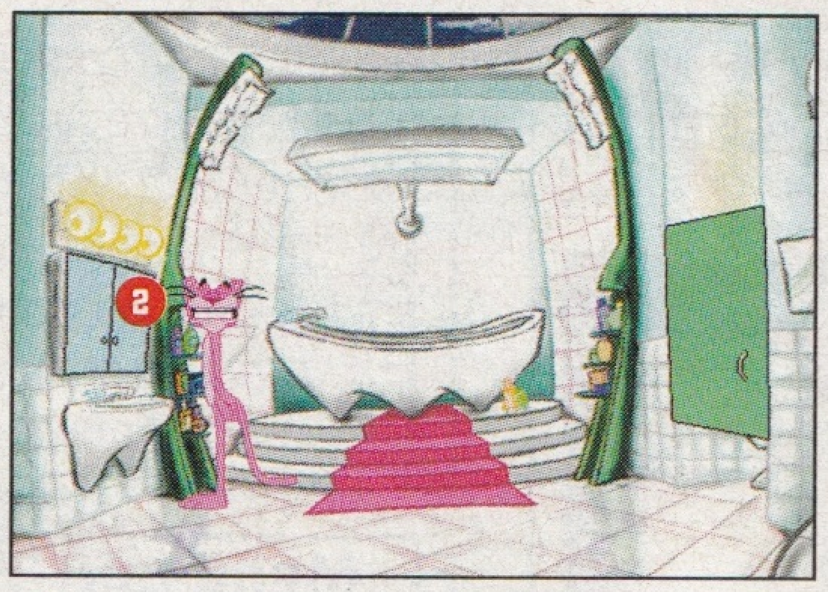
4 Idziemy do jadalni. Gdy próbujemy przyjrzeć się rodzinnemu obrazowi, do pokoju wpada żona właściciela z grupą rozochoconych pań i dostajemy trochę pieniędzy.

Hokus Pokus Różowa Pantera

Zaczynamy podróżowanie



5 Wracamy na górę. Lokaj może wreszcie otrzymać upragnioną gratyfikację. Z kieszeni wyciągamy pieniądze i wręczamy je samozwańczemu dziadkowi klozetowemu.



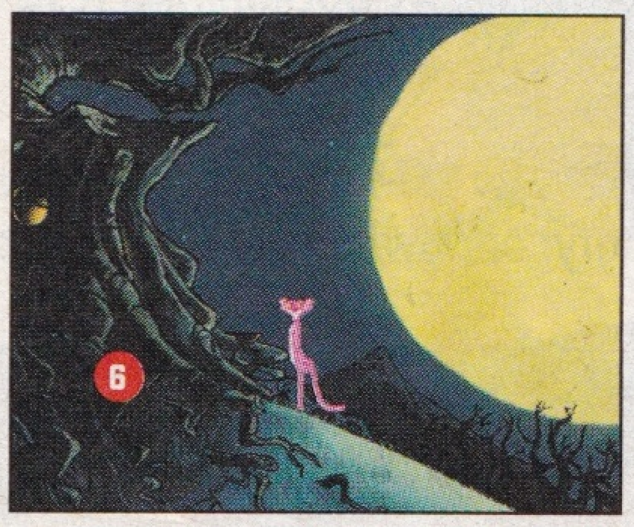
6 W toalecie zaglądamy do szafki nad umywalką 2. W środku jest sztuczna szczęka. Takiego uśmiechu pozazdrości nam niejeden akwizytor! Korzystamy z toalety i w drogę.



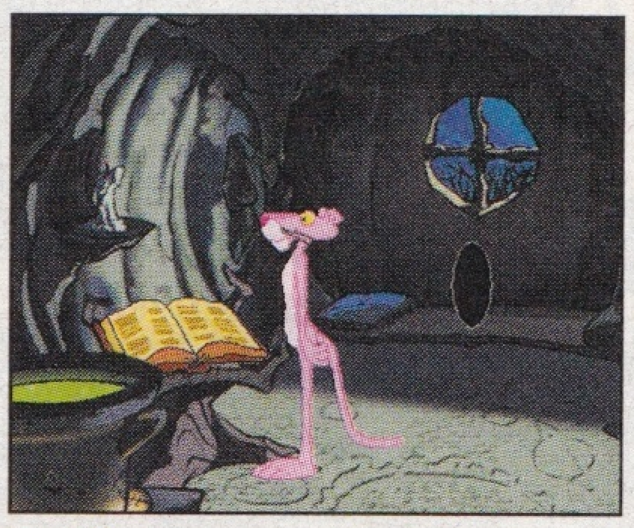
7 W końcu korytarza witają nas zamknięte drzwi 3. Klucza nie mamy, więc stosujemy metodę znaną z filmów kryminalnych: majstrujemy spinką w zamku.



8 Sytuacja nie wygląda zbyt różowo dla Różowego. Rozmawiamy z młodym adeptem magii 4 i wychodzimy przez okno 5. Po linie zsuwamy się pod same drzwi domu Wiadernego.



9 Próbujemy wejść do domu 6. Powstrzymuje nas przed tym głos czarownika. Na szczęście mag właśnie wybiera się na spacer i już w chwilę później możemy bezpiecznie wejść do środka.



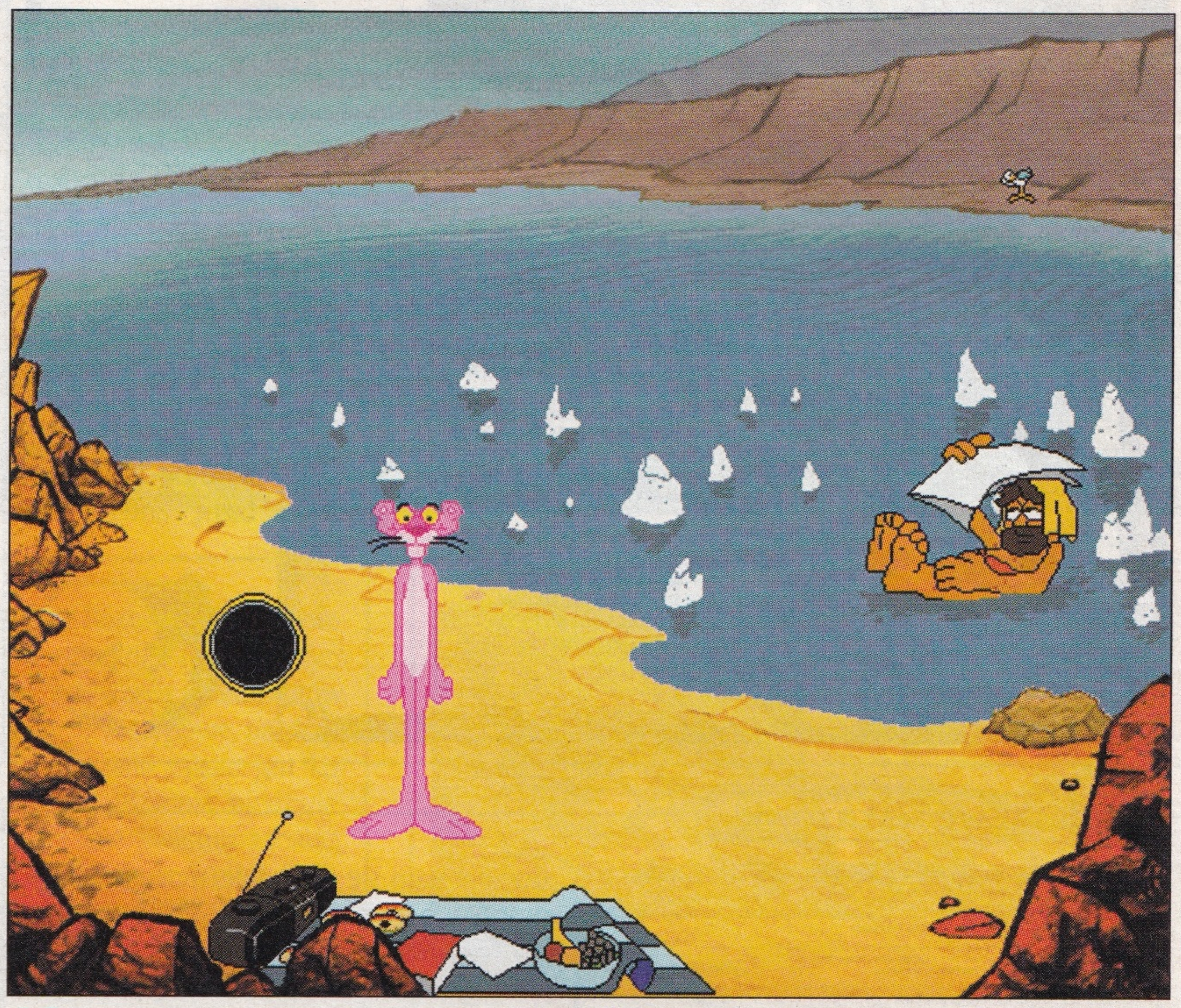
10 Czarna dziura to niezwykłe zwierzę domowe. Nas jednak bardziej interesuje książka leżąca na podeście. Zabieramy ją. Sprawy przybierają niespodziewany obrót: Wiaderny wraca!



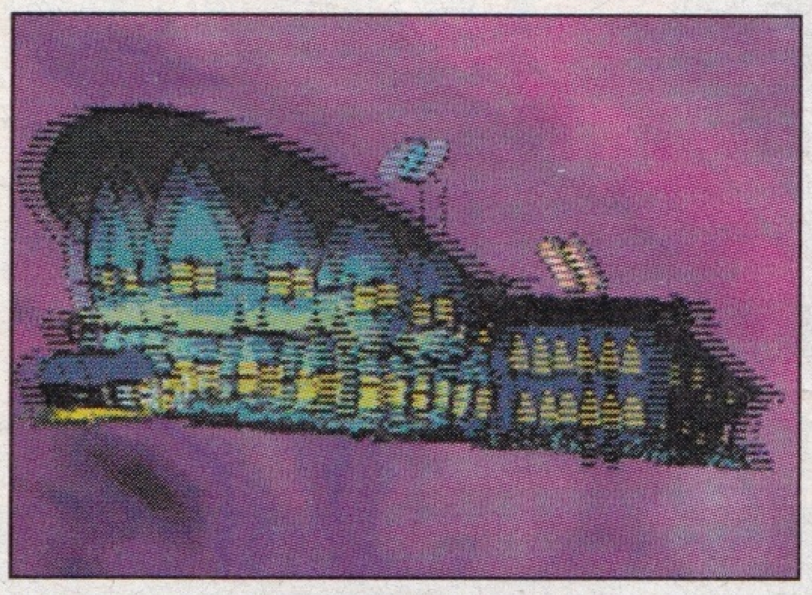
11 Trafiamy do czarnej dziury. Trzy obrazki w rogach symbolizują tereny gry: Syberię 7, dom 8 oraz Morze Martwe 9. Kierujemy się do tego trzeciego.



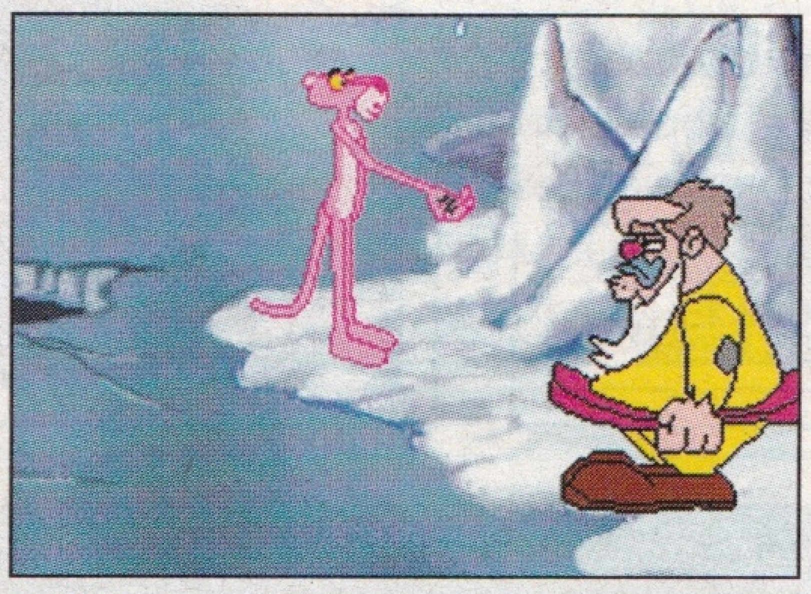
12 Podnosimy bryłę soli 10 oraz leżące na kocu szczypczyki 11. Możemy porozmawiać z delikwentem biorącym leczniczą kąpiel oraz ze strusiem 12.



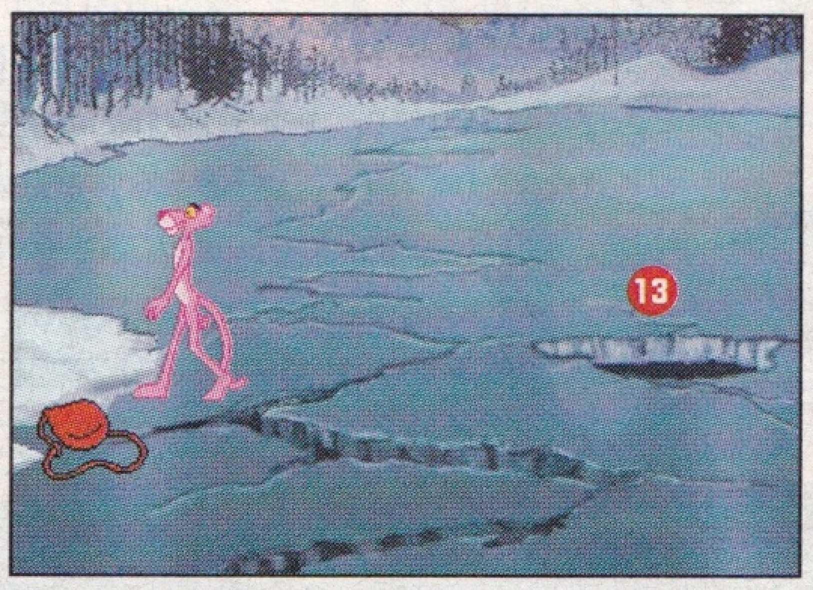
13 Ten upał jest nie do zniesienia! Czas zmienić klimat na chłodniejszy. Wyjmujemy z kieszeni czarną dziurę i uaktywniamy ją, ustawiając kursor obok Pantery.



14 Jesteśmy w czarnej dziurze. Wybieramy ikonę Syberii, a już w chwilę później stajemy na skutym lodem jeziorze.



15 Gdyby nie różowe futro, pewnie umarlibyśmy z zimna. Rozmawiamy z klaunem. Dajemy mu lek na brak uśmiechu – sztuczną szczękę.



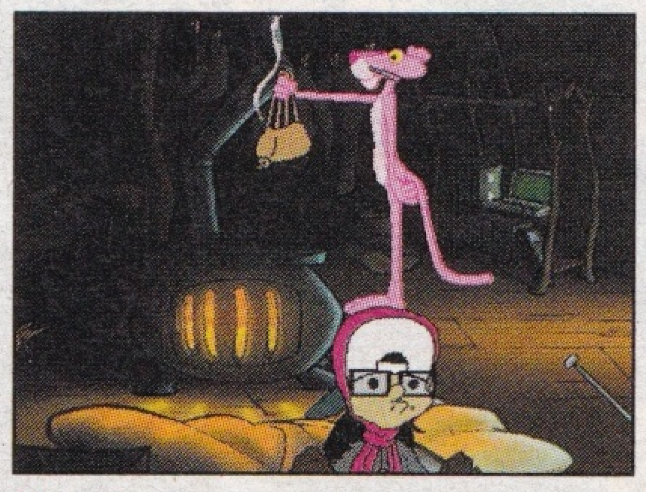
16 Zabieramy pozostawiony przez renifera bukłak z mlekiem. Potem zaglądamy do przerębla 13 – widzimy tam mamuta! Idziemy w lewo.



17 Rozmawiajmy z kobietą obcinającą paznokcie u nóg (fuj!). Zabieramy stojącą na ziemi antenę satelitarną i wchodzimy do namiotu.



18 Rozmawiamy z chłopakiem. Mały ma problemy z odbiorem telewizji i prosi o pomoc w ustawieniu anteny (tej, którą mamy w kieszeni). Bierzemy z piecyka garnek z wodą.



19 W kieszeni mamy bukłak z mlekiem. Ale jaki na Syberii pożytek z zamarzniętego napoju? Dopiero podgrzany nad piecykiem stanie się zdatny do użytku. Oto doskonały środek nasenny.



20 Pomiędzy namiotami widnieje kupka śniegu. Wskakujemy na nią. Z odcisku robimy odlew zalewając go gorącą wodą z garnka. Powstałą lodową rzeźbę ładujemy do kieszeni.

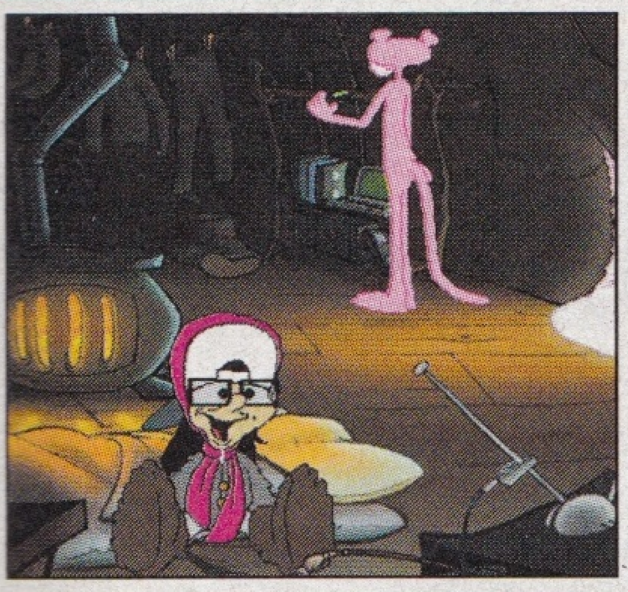


21 Magazynu z żywnością pilnuje niebezpieczny niedźwiedź. Aby go uśpić, używamy na domku bukłaka z podgrzanym mlekiem. Teraz możemy bezpiecznie wejść na dach magazynku.



22 Moglibyśmy trzymać antenę samemu, ale na dłuższą metę byłoby to samobójstwo. Dlatego stawiamy na dachu nasz lodowy odlew, a następnie przytwierdzamy do niego antenę.

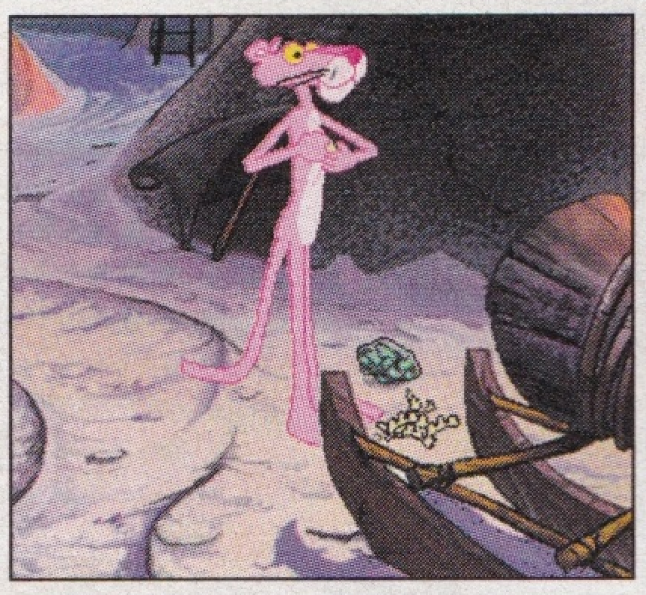
Zaczynamy podróżowanie



23 Dzieciak nie zauważa, że wynosimy kasety z filmami. Są trzy, zaś najważniejsza to ta z ćwiczeniami gimnastycznymi.



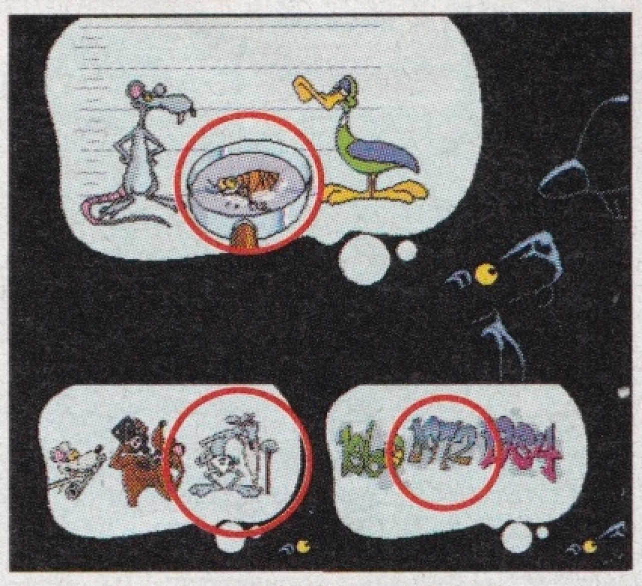
24 Starowinka prosi nas o pomoc w odnalezieniu jej renifera. Renifery lubią sól – dajemy kobiecinie słoną bryłę znad Morza Martwego.



25 W czasie gdy staruszka kładzie renifera spać, mamy okazję podwędzić jej paznokieć oraz fragment meteorytu.



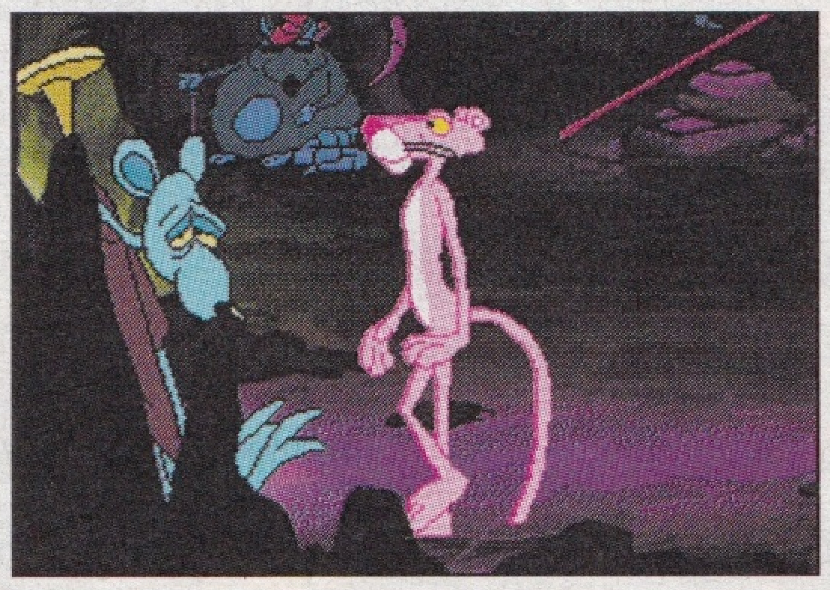
26 Trzęsienie ziemi wypchnęło mamuta z lodu. Używając paznokcia, strącamy sople zwisające ze skały i wchodzimy do jaskini (14).



27 Staruszka miała rację! Witają nas szczury-giganty. Odpowiedzmy na ich pytania. Poprawne odpowiedzi zaznaczone są kółkiem.



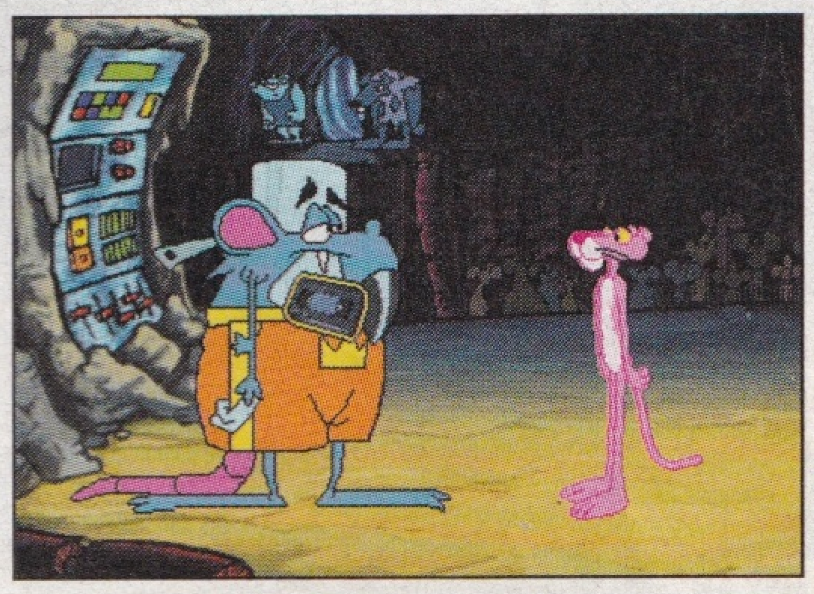
28 Oj, przydałaby się tu deratyzacja! Gadamy z wielkim szczurem (15), a potem z barmanem (16). Odpowiedź na pytanie to oczywiście szczur. W nagrodę słuchamy piosenki i dostajemy kanapkę.



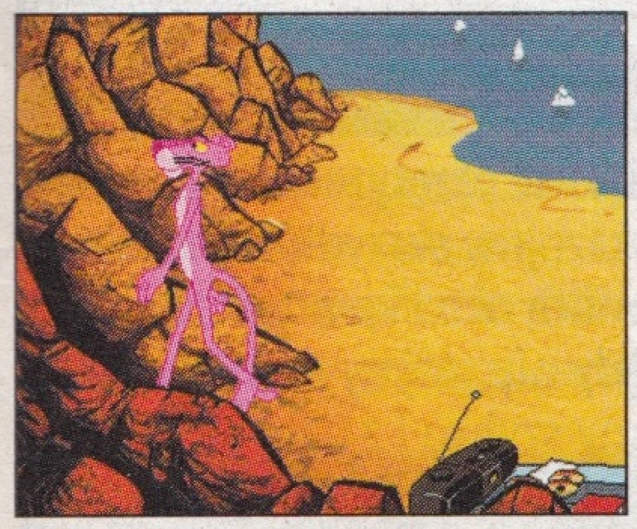
29 Nie ma jak szczurza solidarność – szczur gigant przybija do skały swego mniejszego pobratymca. Pomóc małemu nie możemy, ale przyda nam się pinezka, którą jest przytwierdzony.



30 Kanapkę kładziemy na pochylni (uwaga – sami nie możemy na niej stać!) i przybijamy pinezką. Stajemy na drugim końcu drzewca. Zapach jedzenia wabi szczura, a my wyskakujemy do góry jak w cyrku.



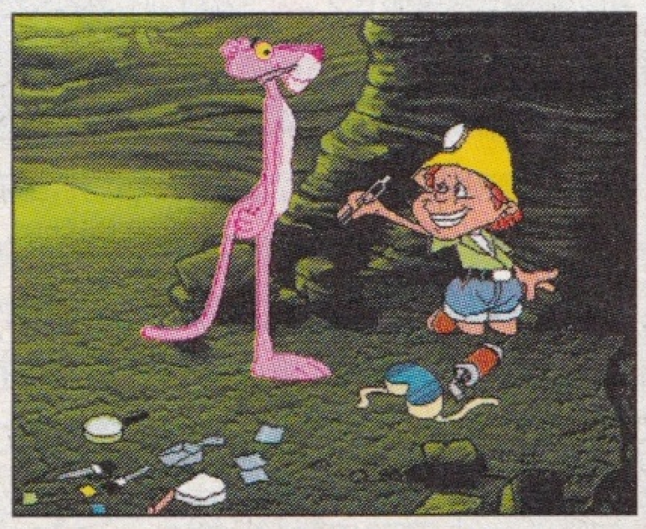
31 Władca szczurów nie wie, jak zachęcić leniwych podopiecznych do ćwiczeń. A może zdopinguje ich odpowiedni film? Darujemy królowi kasetę z aerobikiem. Leniwe bestie od razu nabiorą ochoty na ćwiczenia!



32 Używamy czarnej dziury i wracamy nad Morze Martwe. W skałach po lewej stronie ukryta jest jaskinia. Wchodzimy do środka.



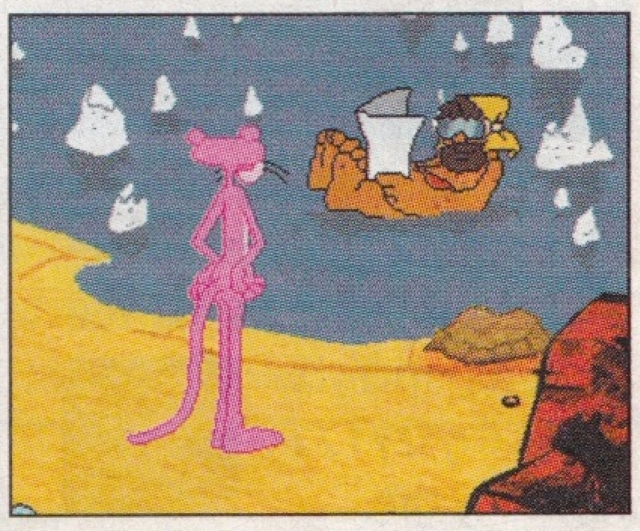
33 Jasno to tu nie jest. Żadna Pantera nie ruszy się z miejsca w takich warunkach. Rozświetlamy ciemności kawałkiem meteorytu.



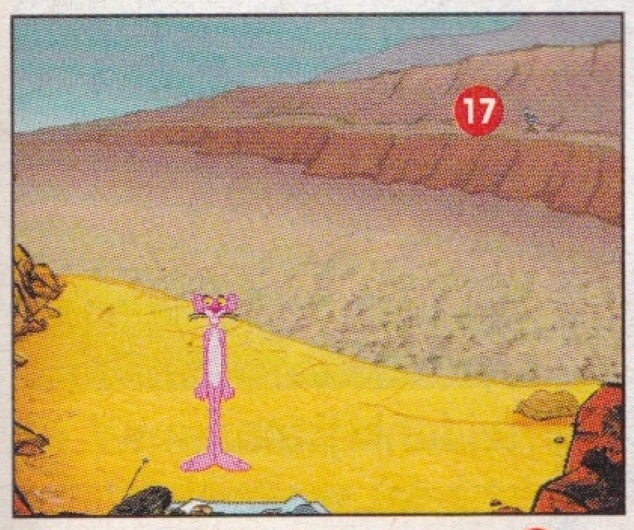
34 Chłopak nie może dostać się do skarbu. Brak mu fachowego osprzętu, dlatego wspomagamy go szczypczykami.



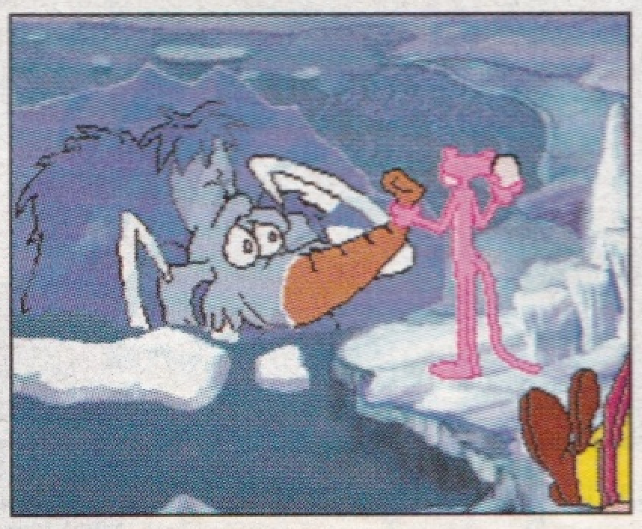
35 Gadamy z młokosem. Udało mu się! Uradowany sukcesem lekkoduch wybiega z jaskini. Zabieramy szczypce i gogle.



36 Gogle ofiarowujemy turyście. Przyglądamy się kamieniowi leżącemu na brzegu. Śliskiego grzyba wyrywamy szczypcami.



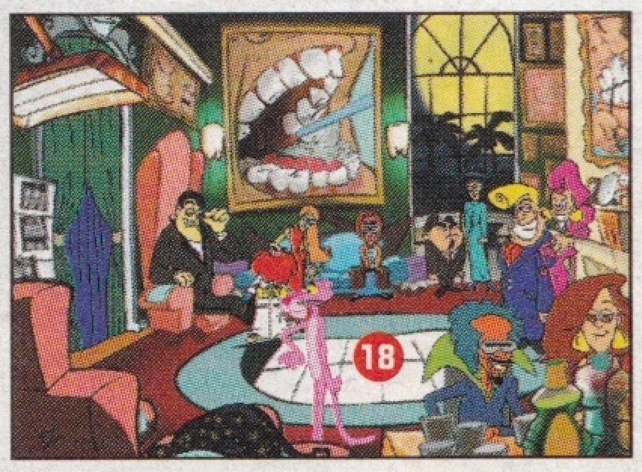
37 Wołamy strusia (17), a za wysuszenie jeziora dostajemy jajo. To nie była nasza zasługa, ale przecież się do tego nie przyznamy!



38 Wracamy na Syberię i pakujemy jajo strusia do mamuciej trąby. Mija chwila i zwierz zgrabnie ląduje po drugiej stronie jeziora.



39 Uwaga! Rozbity lód może się pod nami zapaść! Jeśli nie chcemy zamienić się w różową kostkę lodu, skaczemy po płytach w pokazanej na rysunku kolejności. Zabieramy ze sobą mamuta.



40 Wracamy do domu i zaglądamy do pokoju gościnnego, gdzie zrobiło się tłoczno. Nie przeszkadza to w zabraniu czarnego pasa (18), atrybutu ninja i zarazem ostatniego składnika czaru.



41 Na kotle używamy mamuta (największy uśmiech), potem grzyba (żywy organizm ze słonego morza), a na koniec czarnego pasa. Zadziałało! Tylko czemu ta głupia księżniczka zabiera się za zatrute jabłko?!?



42 W korytarzach czarnej dziury pojawiają się odnośniki do nowych obszarów, gdzie znajdziemy potrzebne składniki odtrutki. To nie koniec przygód Różowej Pantery – przed nami jeszcze wiele atrakcji!

Freespace 2



Gra zręcznościowa na PC | Czas ocalić sojusz ludzi i kosmitów przed zagrożeniem ze strony... innych ludzi i kosmitów

Test gry na stronie 28

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Zaczynamy

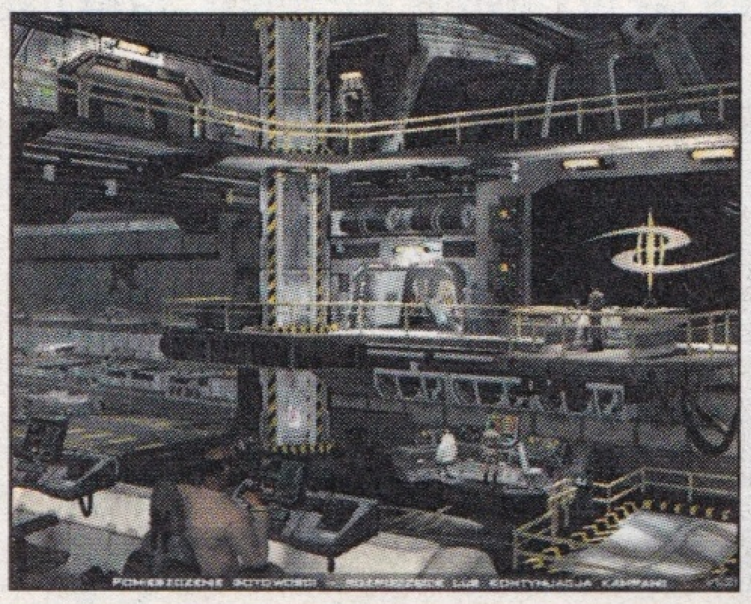
1 Grę rozpoczynamy od stworzenia nowego pilota. W głównym menu klikamy na ikonkę ●, po czym wpisujemy imię pilota i wciskamy Enter.



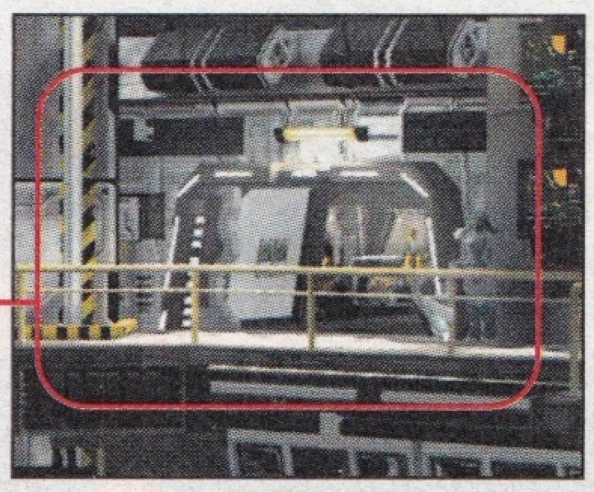
2 Po prawej znajduje się pole ●. Klikamy na nie lewym przyciskiem myszy i zaczynamy grę.



3 Rozgrywkę rozpoczynamy w kwaterze głównej. Tutaj znajdują się drzwi do wszystkich miejsc dostępnych w grze.



4 Wrota w części centralnej ● prowadzą do pomieszczenia gotowości. Otworzą się, gdy skierujemy na nie myszkę. Aby wejść do środka, klikamy na nich lewym przyciskiem myszy. Otrzymamy wtedy nasze pierwsze zadanie bojowe. Klikamy na przycisk Dalej i po dokładnym przeczytaniu treści zadania na Wykonaj. Zaczyna się zabawa!



Sześć dobrych rad

- Używajmy rakiet: działka nie wystarczą, by zniszczyć wroga
- Uważajmy na odprawie: podczas misji nie ma czasu do namysłu
- Najpierw atakujmy bombowce, potem myśliwce i krążowniki
- Wybuch dużego statku uszkadza pobliskie okręty – można zginąć!
- Wskazujmy skrzydłowym cele za pomocą okna komunikacyjnego
- Nigdy nie stójmy w miejscu! Latajmy szybko i z dala od niszczycieli wroga

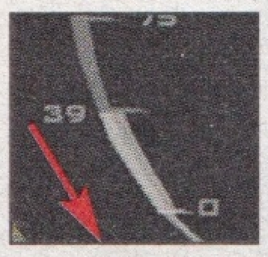
Najważniejsze klawisze

We Freespace 2 możemy grać, używając klawiatury, ale do sterowania statkiem warto skorzystać z dżojstika. Z klawiatury wydajemy komendy i obsługujemy urządzenia pokładowe. Każdemu klawiszowi możemy przypisać inną funkcję. A oto początkowe ustawienia:

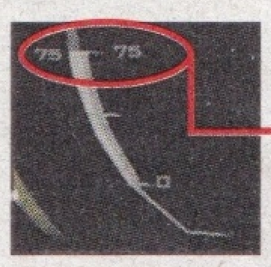
Napęd



[A] – przyspieszanie. Myśliwiec przyspiesza, gdy trzymamy wciśnięty klawisz. Jasny pasek na prędkościomierzu idzie w górę



[Z] – hamowanie. Statek zwalnia, gdy trzymamy wciśnięty klawisz. Jasny pasek się cofa



[\] – pełny ciąg. Statek przyspiesza do prędkości maksymalnej ●



[tab] – dopalacz. Bardzo silne, ale chwilowe przyspieszenie. Żółty pasek ● pokazuje pozostały czas działania



[←] – zatrzymanie statku, na przykład w celu załadowania amunicji



[M] – dopasowuje prędkość do prędkości celu. Ułatwia atak od tyłu



[alt] [M] – automatyczne dopasowanie prędkości. Komputer pokładowy będzie wyrównywał prędkość z celem



[alt] [J] – skok podprzestrzenny. Wciśnięcie po ukończonej misji od razu przenosi nas do bazy

Uzbrojenie



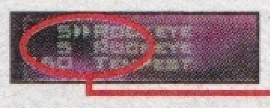
[↵] – zmiana broni głównej. Pojedyncze wciśnięcie zmienia działko, podwójne – aktywuje oba



[/] – zmiana broni pomocniczej. Wybieramy rakiety, którymi chcemy strzelać



[X] – system zakłócający. Jedyny ratunek, gdy nadlatuje rakieta. Jednocześnie wykonujemy gwałtowny manewr



[shift] [/] – broń pomocnicza ● strzela podwójnie: zamiast jednej rakiety polecą dwie, zamiast czterech – osiem

Namierzanie celów



[F] – namierzenie najbliższego sprzymierzonego okrętu. Nasi są oznaczeni na zielono ●



[H] – namierzenie najbliższego wrogiego okrętu. Nieprzyjaciel otoczony jest czerwonym kwadratem ●



[alt] [H] – automatyczne namierzanie celów. Po zniszczeniu nieprzyjaciela komputer sam namierzy najbliższy statek przeciwnika

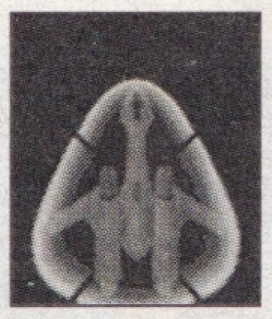


[Y] – namierzanie statku znajdującego się w celowniku ●. Przydaje się, gdy chcemy zidentyfikować cel, który znajduje się przed nami



[V] – namierzanie podsystemów okrętu. Dzięki tej funkcji możemy strzelać w silniki, działka strumieniowe i inne systemy wroga

Energia

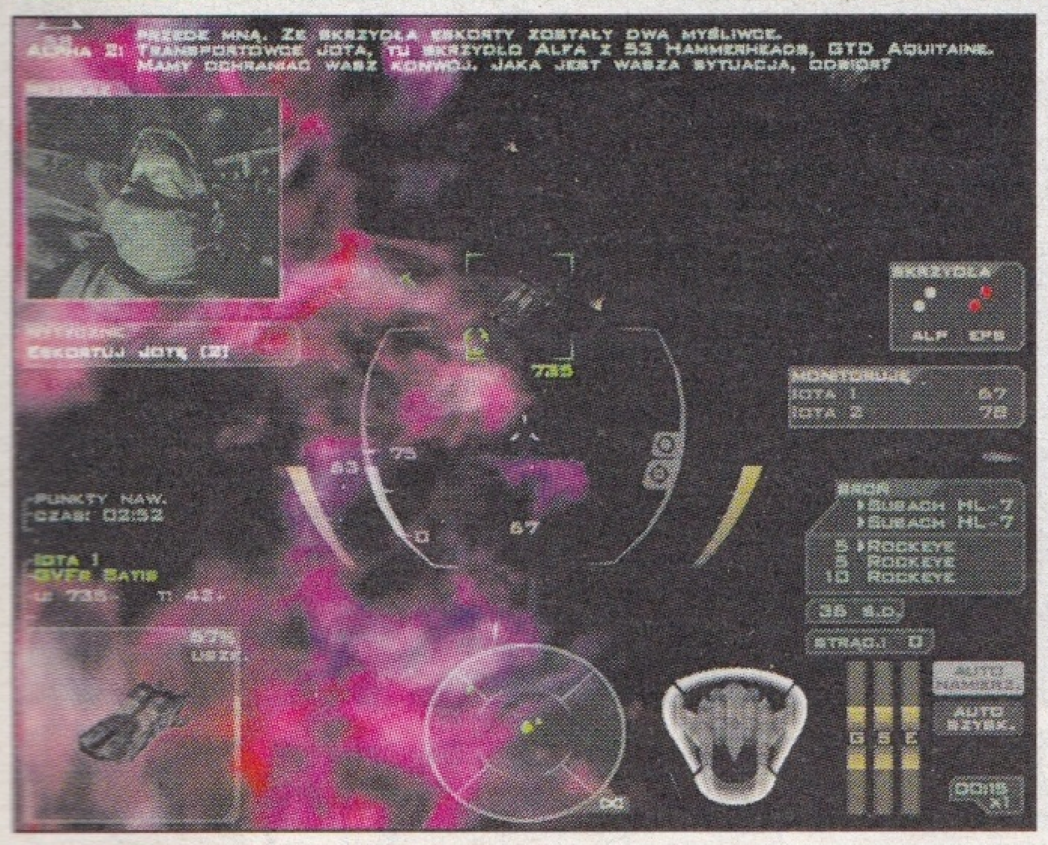


[Q] – wyrównuje poziom tarcz. Przydatne, gdy trafienia pozbawiły nas tarcz z jednej strony. Osłona będzie słabsza, ale wszędzie jednakowa

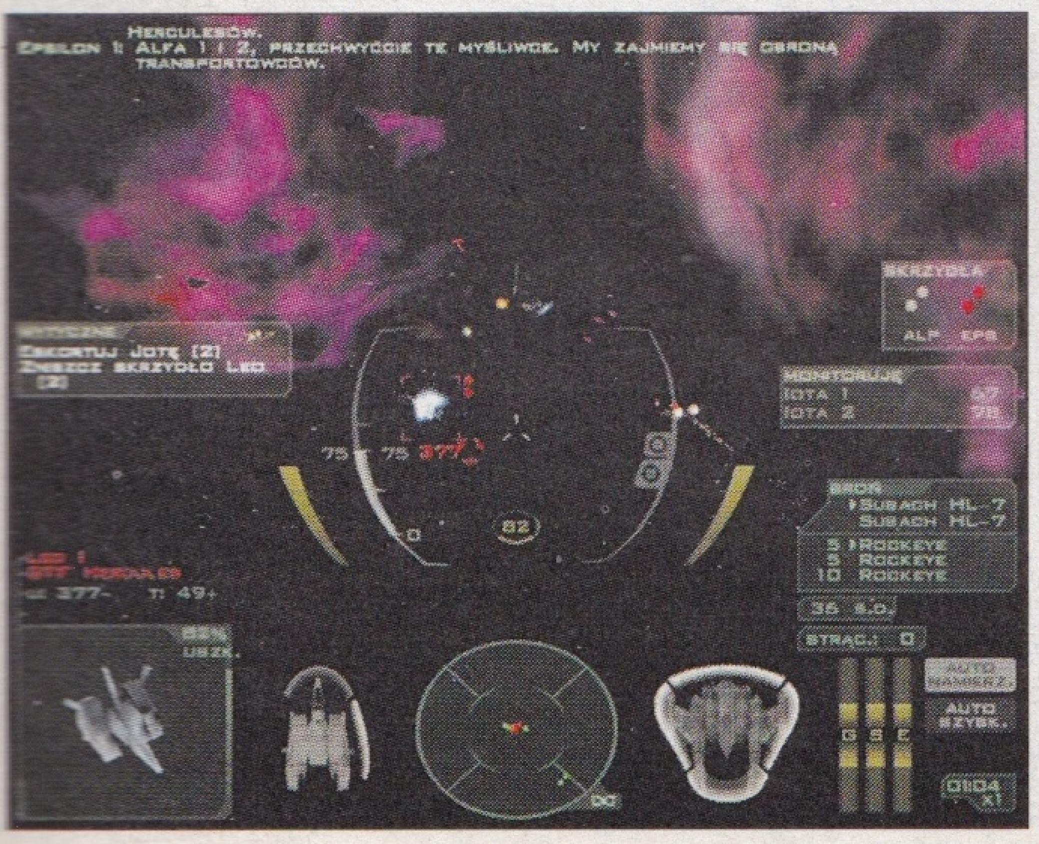


[Home] – przekazuje energię tarczom. Gdy znajdziemy się pod silnym ostrzałem, przesłanie mocy z silników i działek do osłon może być ostatnią deską ratunku

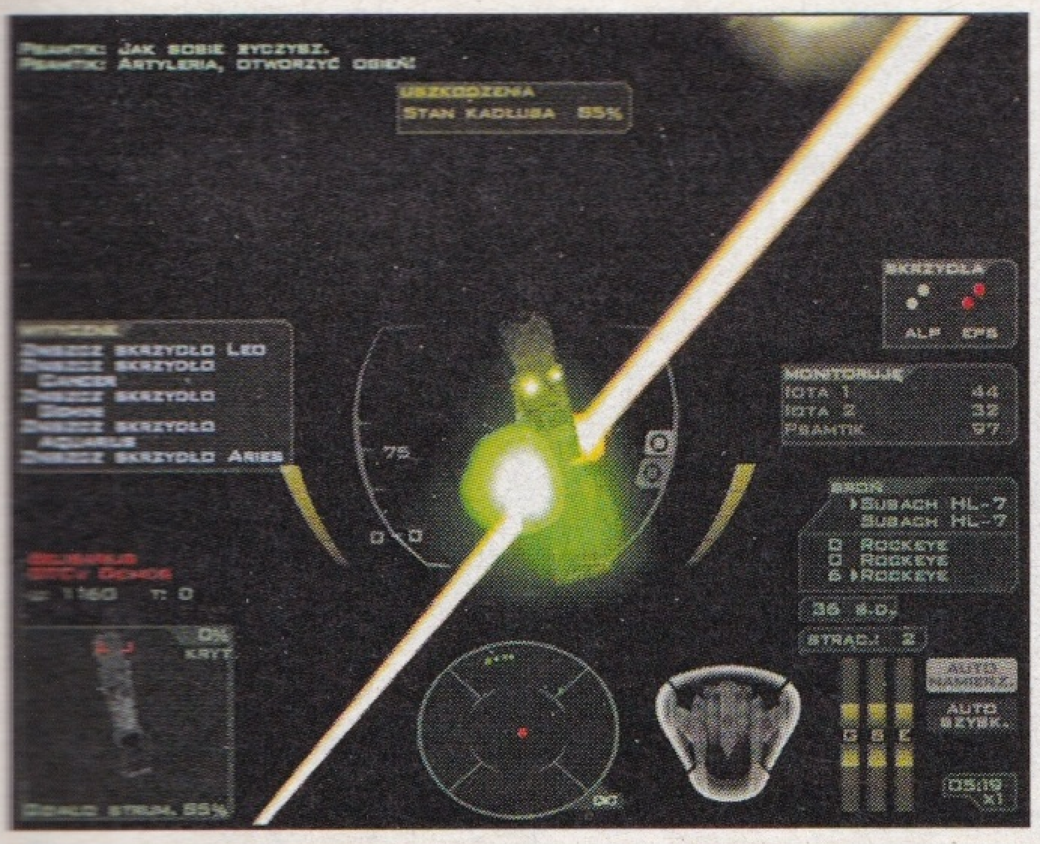
Misja 1. – Belisarius, poddaj się!



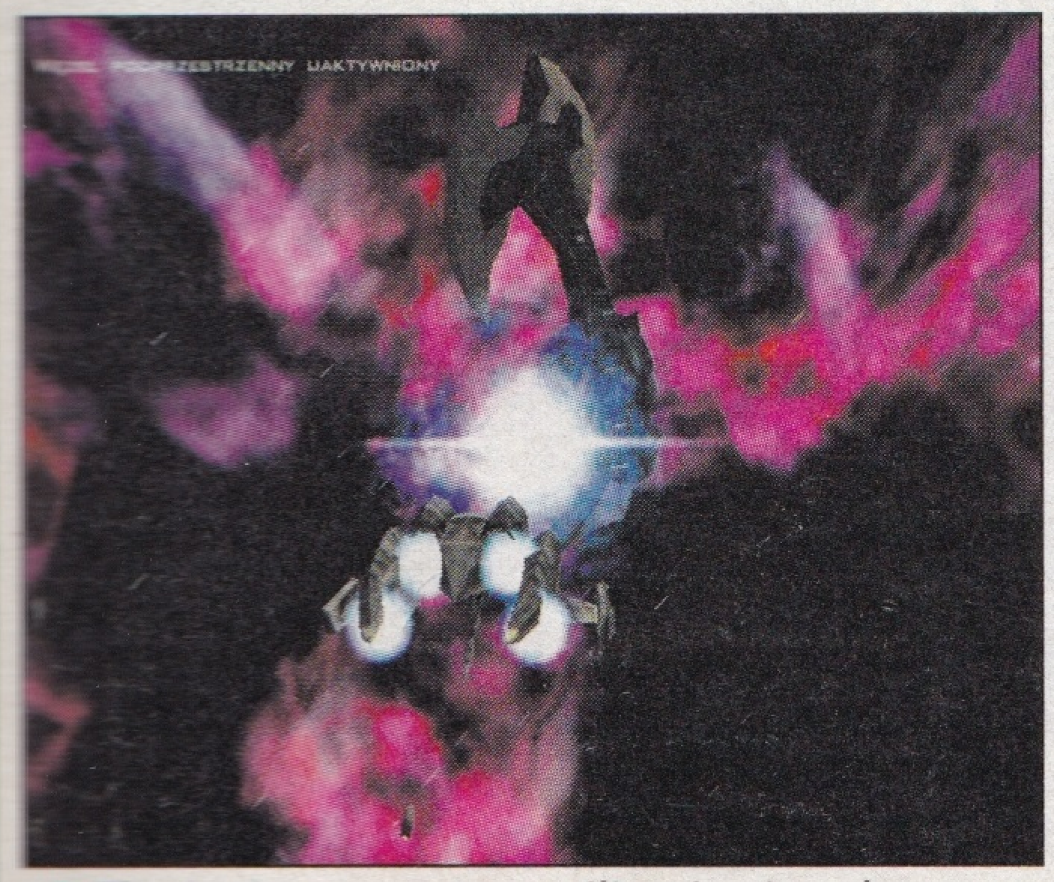
1 Nasze zadanie polega na ochronie dwóch transportowców grupy Jota. Namierzamy je, naciskając [E] i zrównujemy prędkość z nimi, używając [M]. Nie oddalamy się i wypatrujemy wroga.



2 Kiedy napotkamy wroga, wciskamy [H] – namierzanie celu. Naciskamy [A] i rozwijamy maksymalną prędkość. Bliżej wroga używamy klawisza [M], by zrównać prędkość.

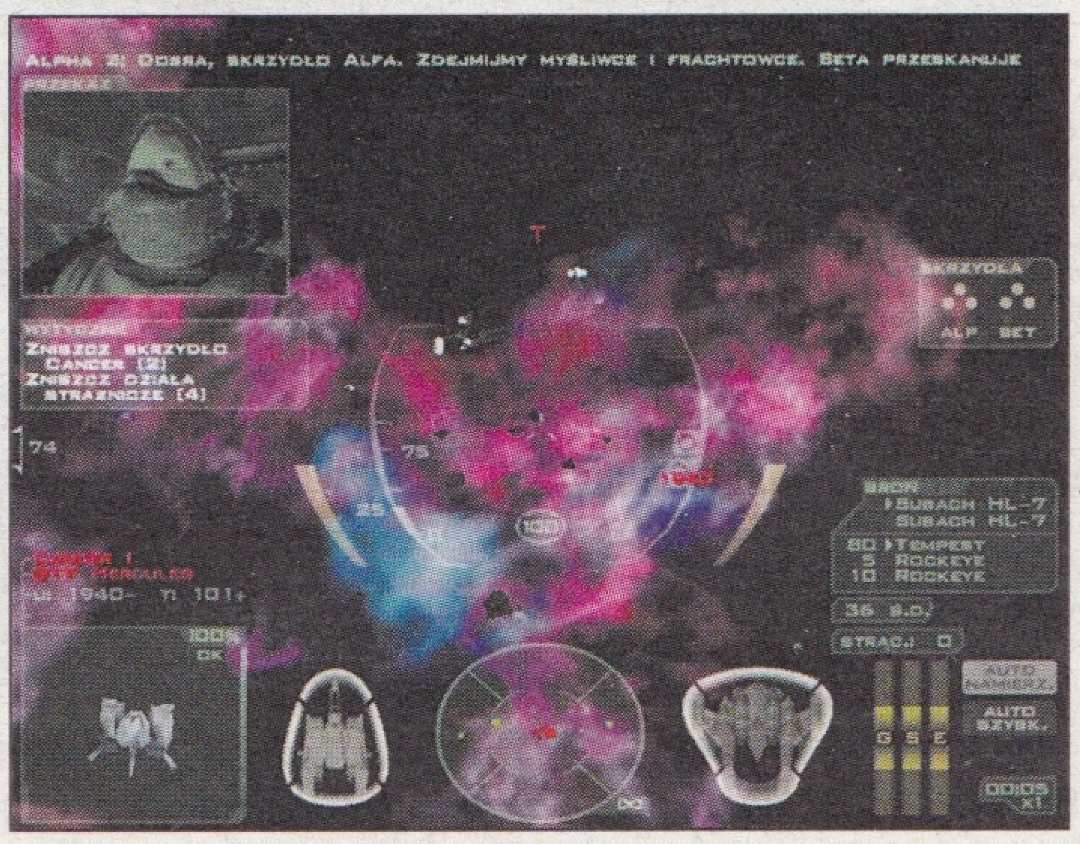


3 Wrogi statek Belisarius rozpoczyna ostrzał transportowców i nie poddaje się, pomimo ostrzeżeń Psamtika. Nasi otwierają ogień z działa strumieniowego i niszczą obce okręty.



4 Eliminujemy resztę myśliwców i czekamy na statki, które zabiorą Jotę jeden i dwa do bazy. Zadanie wykonane. Wciskamy [alt] [J], by uruchomić napęd podprzestrzenny.

Misja 2. – Miejsce rydwanów



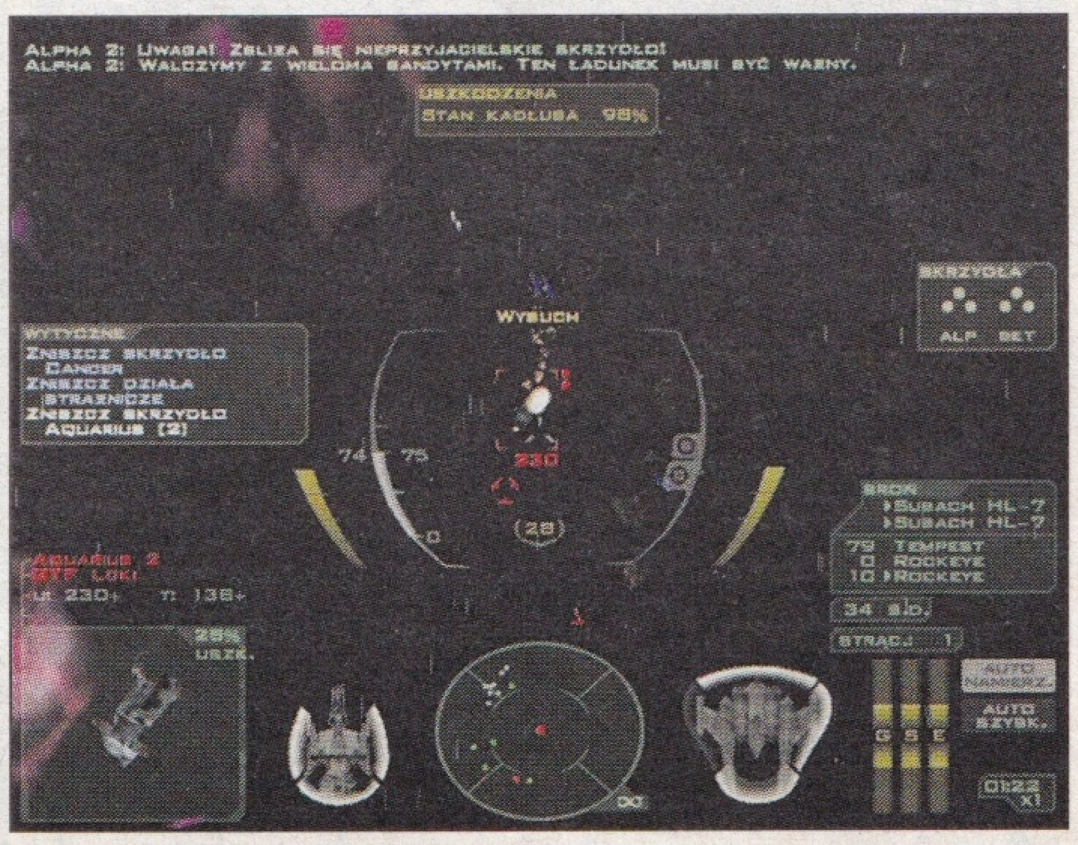
1 Namierzamy nieprzyjacielską grupę Herculesów i zbliżamy się do niej na dopalaczu (klawisz [tab]). Z bliska ostrzeliwujemy cel rakietami, odpalając je, gdy wróg leci przed nami.



2 Niszczymy wszystkie grupy statków Loki. W ostatniej chwili dowództwo podaje namiary tajemniczego asteroidu. Z bliska okazuje się, że to wroga baza z wieżyczkami i lukami dla myśliwców.

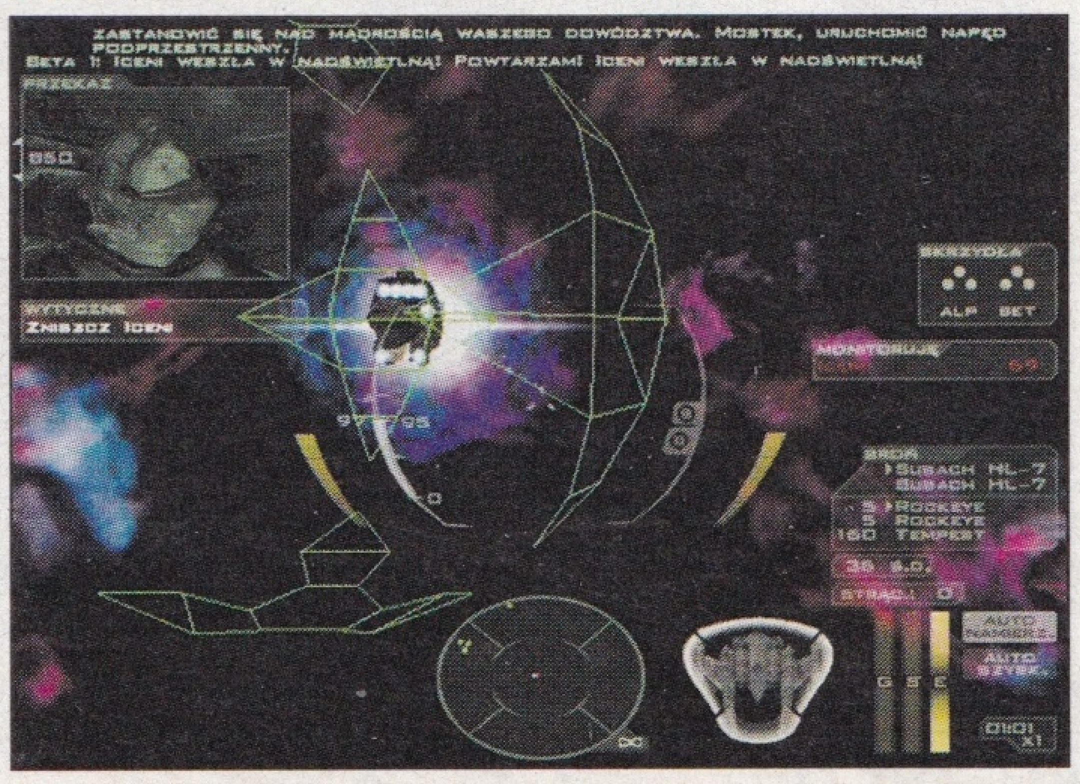


3 Eliminujemy wszystkie jednostki wroga. Uważajmy na strzały od strony asteroidu. Po chwili ogromny kamień rozpada się i uwalnia Iceni – korwetę admirała Bosha. Trzymajmy się od niej z dala!

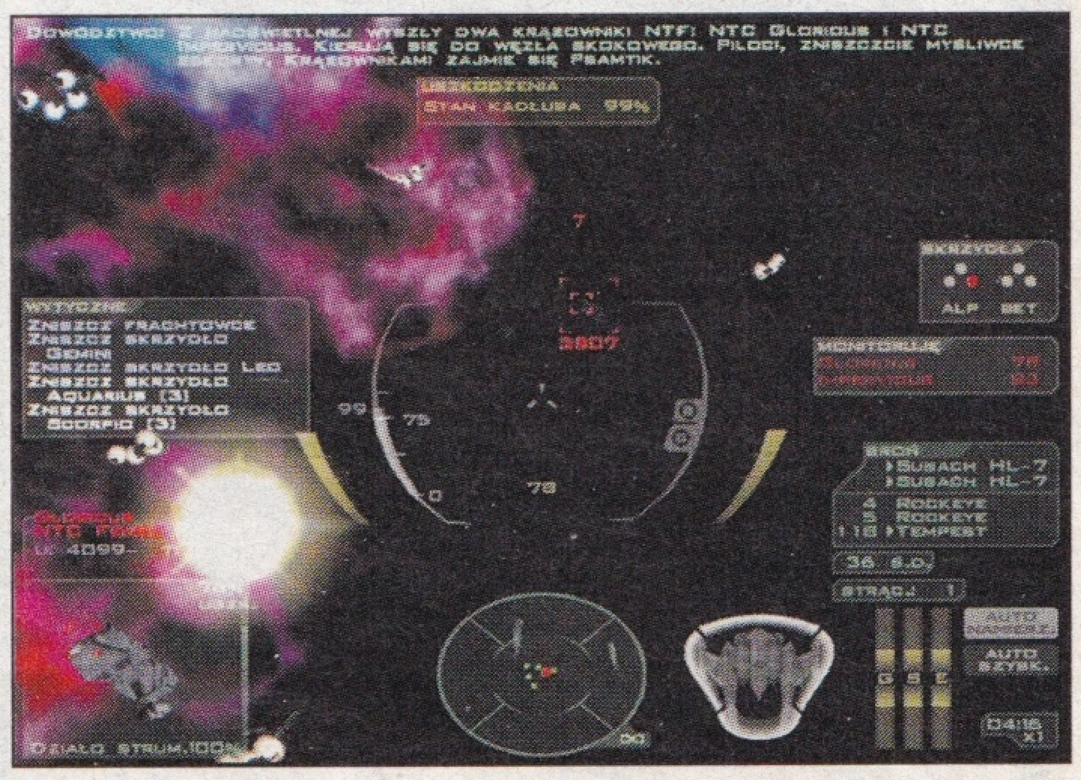


4 Obcy pojazd ucieka w podprzestrzeń. Misja kończy się sukcesem i możemy wrócić do bazy. Obecność admirała w tym rejonie jest zaskoczeniem – dowództwo postanawia śledzić fregatę.

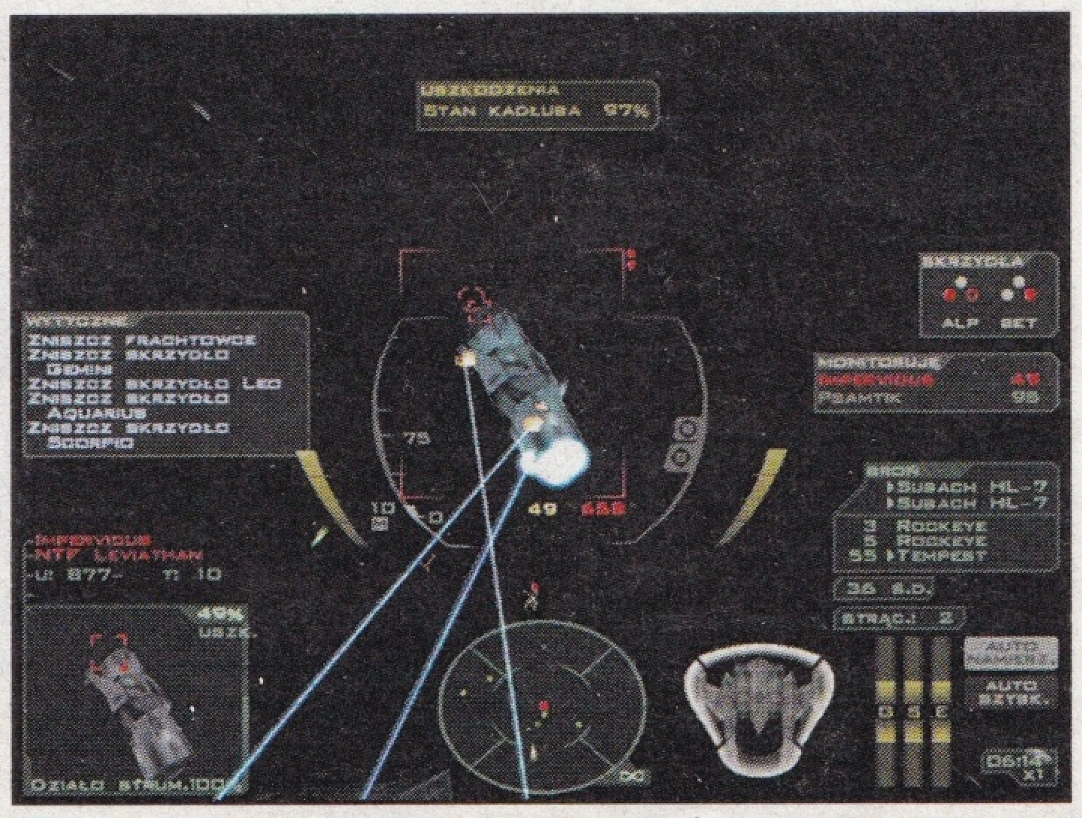
Misja 3. – Rzymska gafa



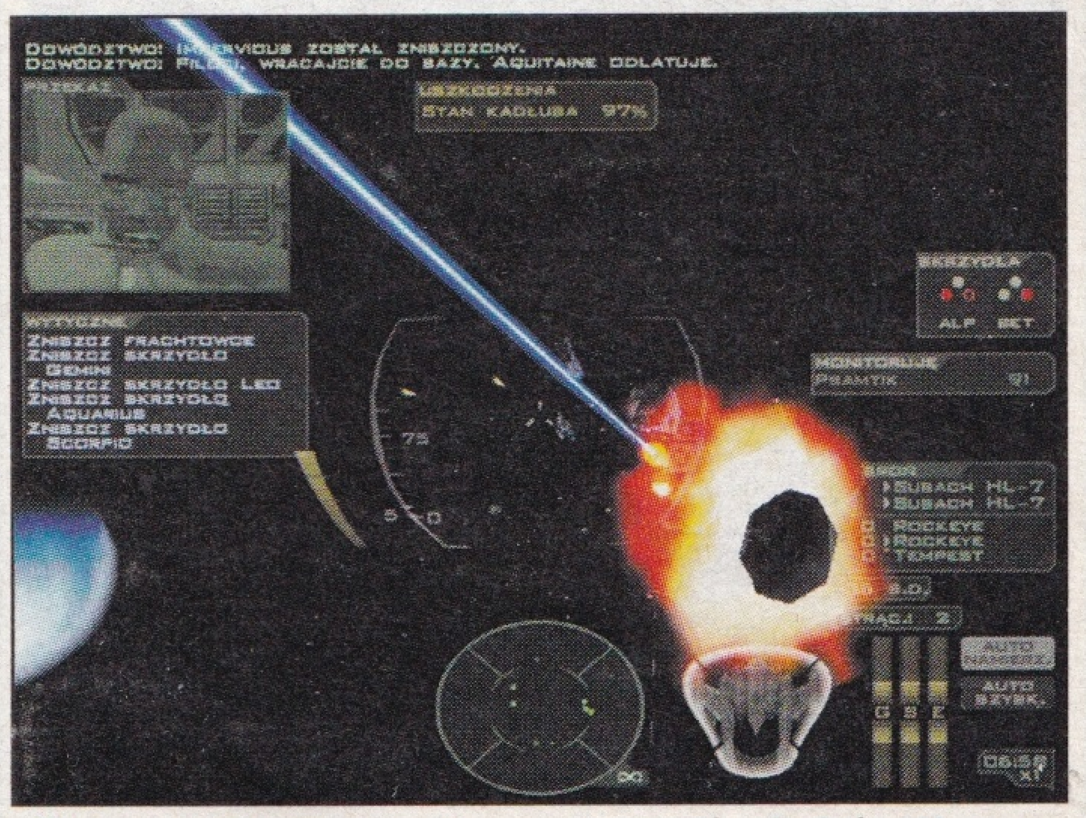
1 Mamy zadanie dogonić i zniszczyć NTF Iceni. Niestety, dowództwo przekazuje nam niewłaściwe współrzędne i manewr nie udaje się. Bosh ucieka w podprzestrzeń.



2 Na polu bitwy pojawiają się duże jednostki wroga. Zajmijmy się myśliwcami. W ucieczce przed rakietami pomoże nam używanie zakłócania (klawisz [X]) i gwałtowne manewry.

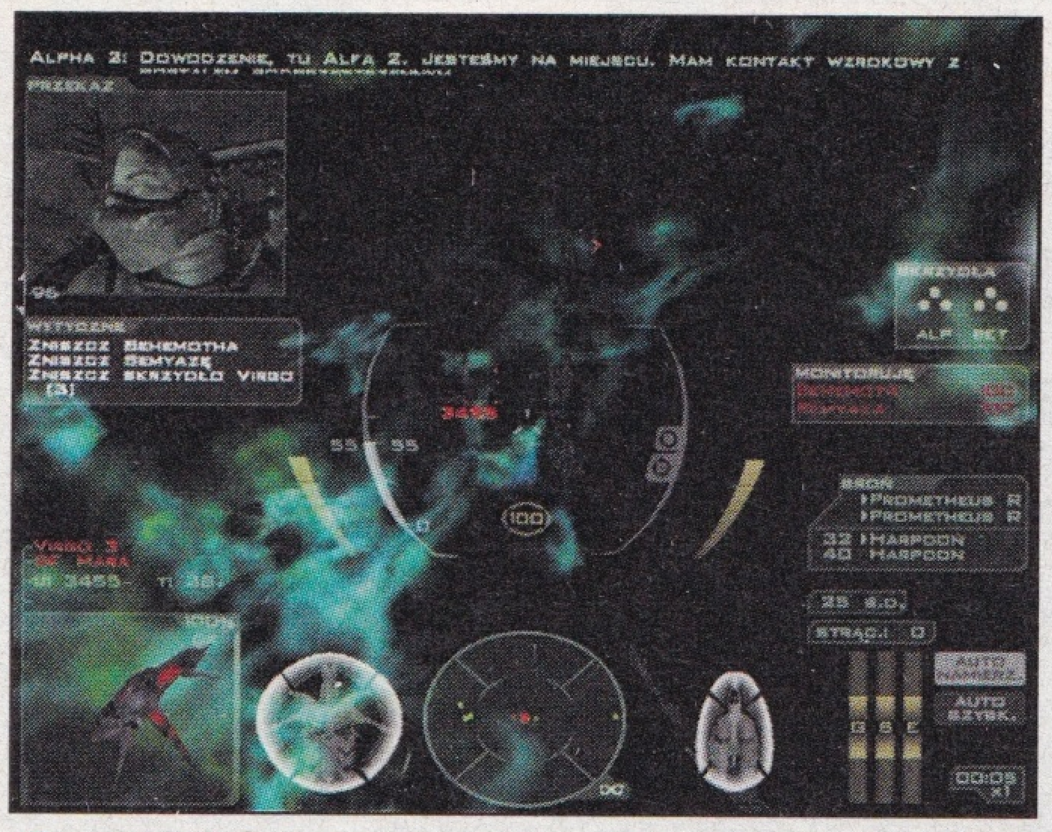


3 Atakując eskadrę wroga, nie kierujemy się prosto na nią. Przelatujemy pod nią na dopalaczu i wykonujemy natychmiastowy zwrot. Wciskamy [M] i otwieramy ogień z rakiet i wszystkich działek.

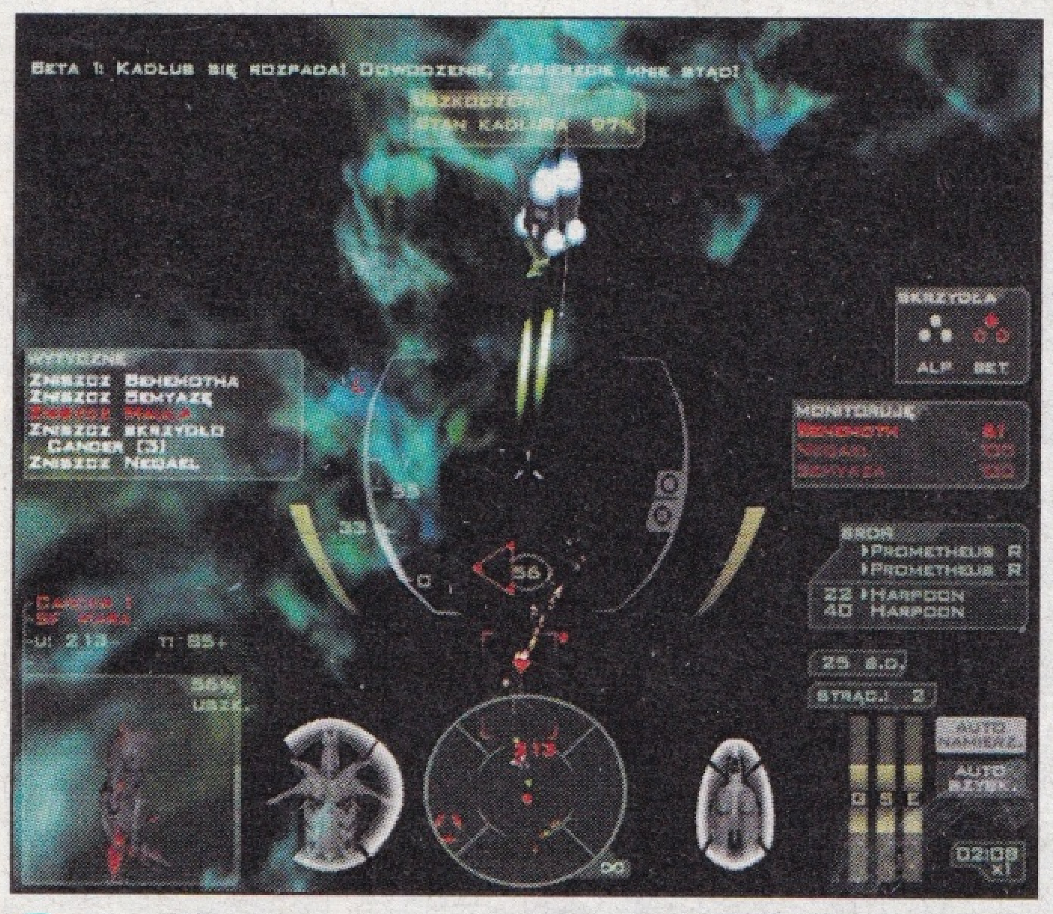


4 Na odsiecz przybywa Psamtik. Działami strumieniowymi szybko likwiduje krążowniki Impervious i Glorious. Nasze zadanie zostało wykonane, wracamy do bazy.

Misja 4. – Lew u drzwi



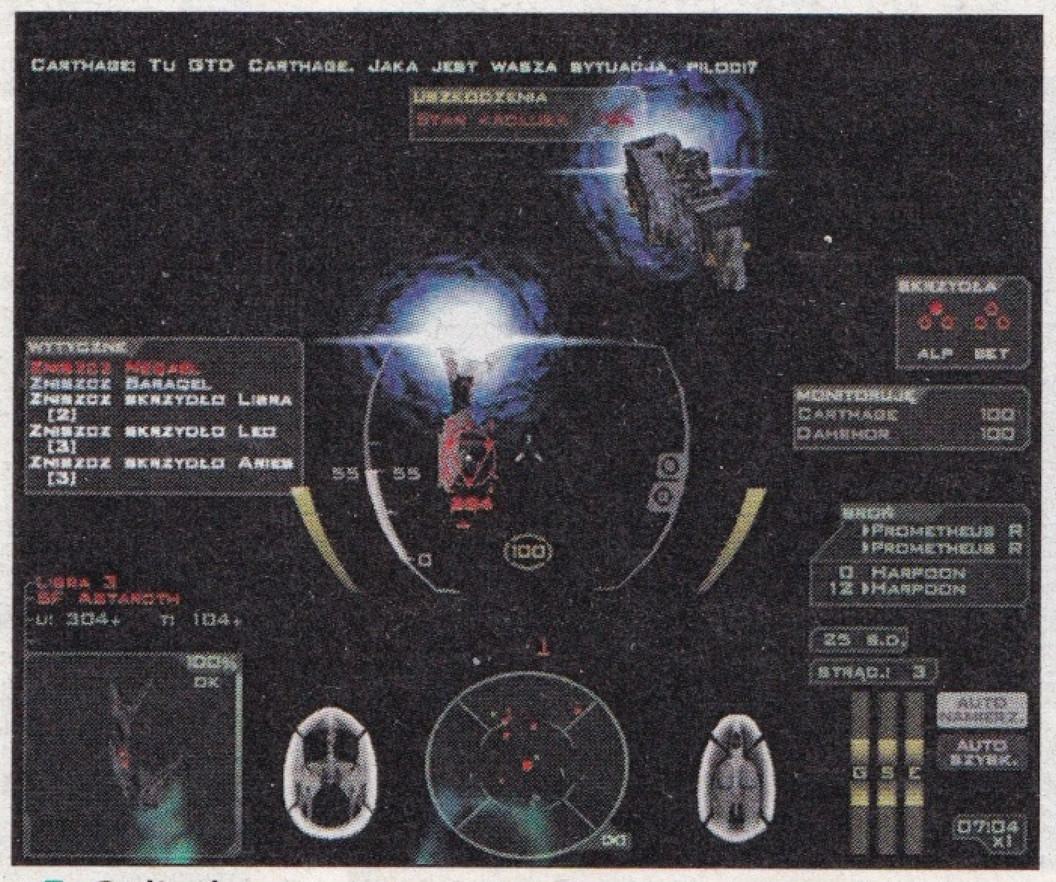
1 Bronimy portalu podprzestrzennego. Zajmijmy się myśliwcami Mara. Są one bardzo szybkie, więc naprowadzanie rakiet jest utrudnione. Musimy korzystać z działek.



2 Dopóki nie zniszczymy ochrony, nie podlatujmy do Behemota i innych okrętów. Dystans i pozycję sprawdzamy klawiszem [E]. Na koniec pomagamy skrzydłowym dobić krążowniki.

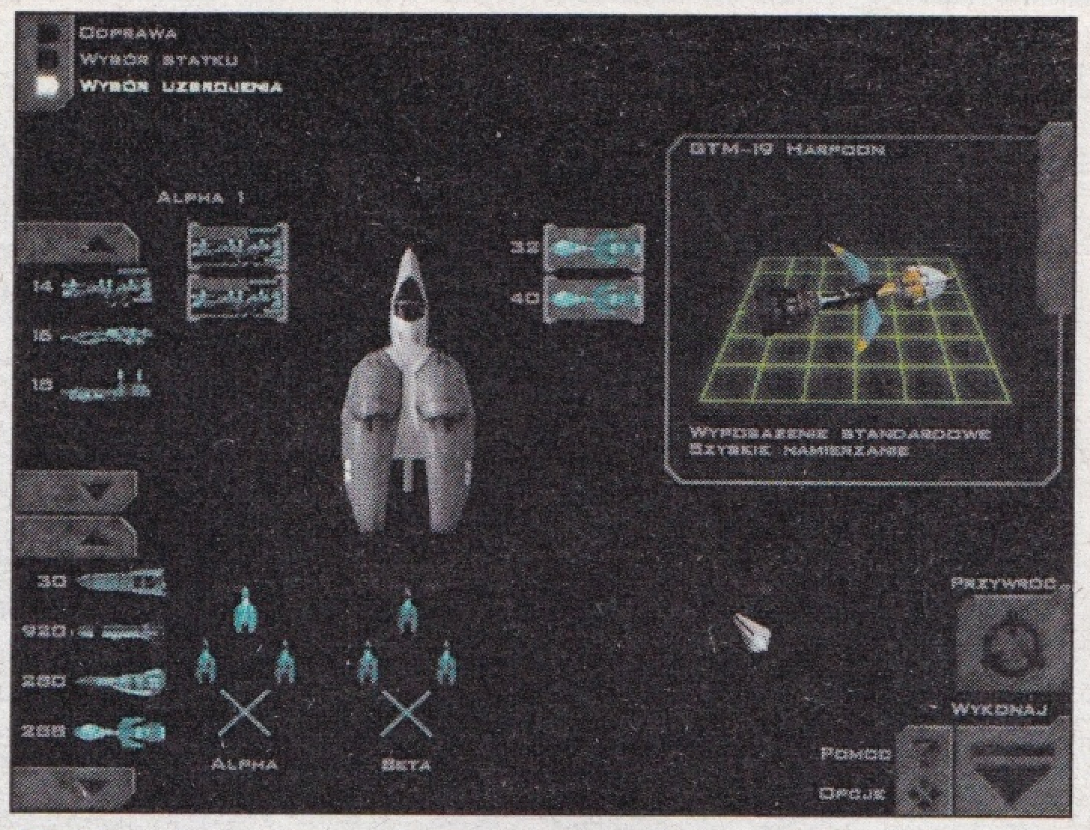


3 Gdy tarcze osłabną, przekazujemy energię do osłon, wciskając [Home]. Klawisz [alt]/[D] przywraca stan poprzedni. Unikajmy niebezpiecznego regionu, dopóki nie nadlecą nasze niszczyciele.

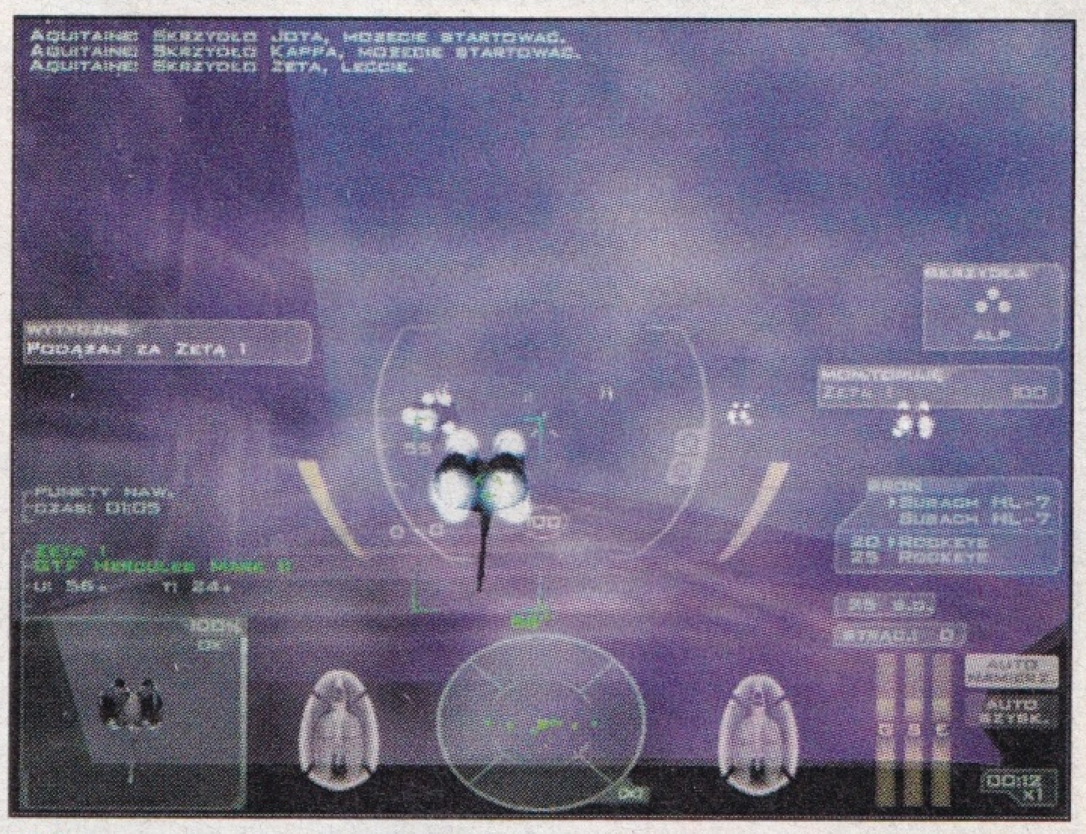


4 Goliathem zajmuje się artyleria, a my eliminujemy ciężkie bombowce i myśliwce. Nie pozwalajmy, by zniszczyły Carthage i Dashora. Portalem zainteresują się naukowcy.

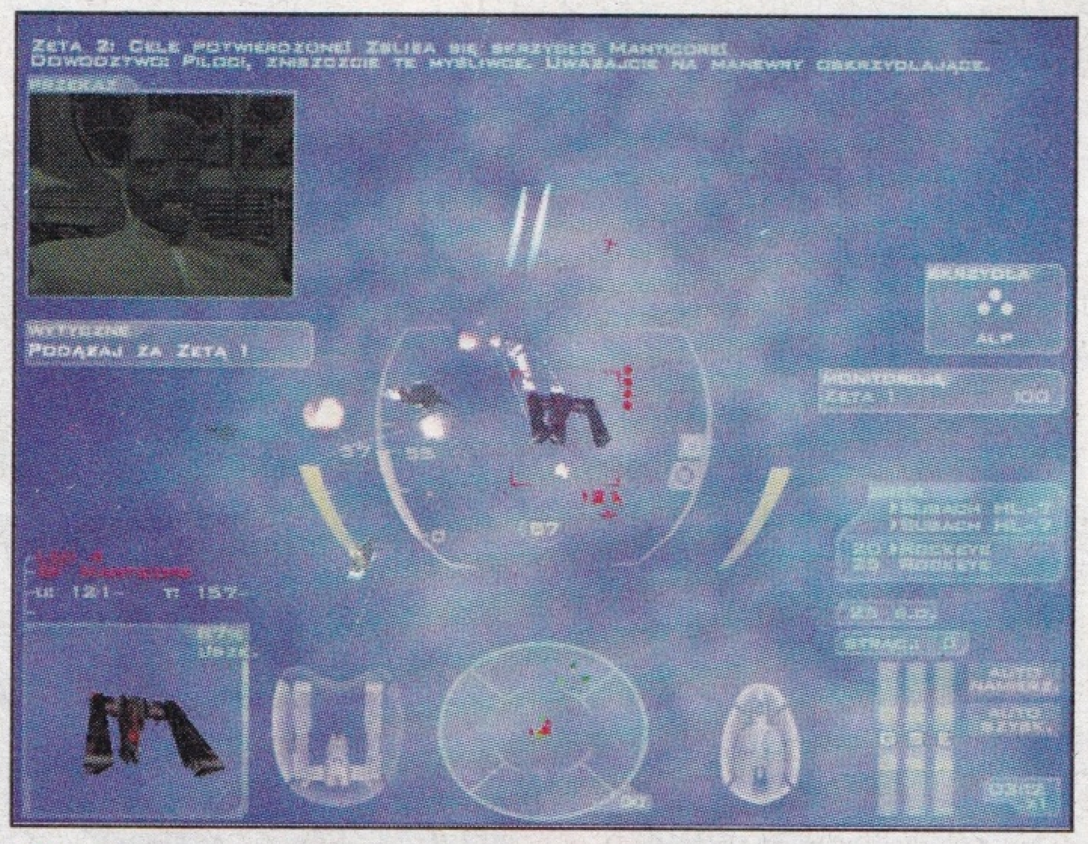
Misja 5. – Tajemnica Trinity



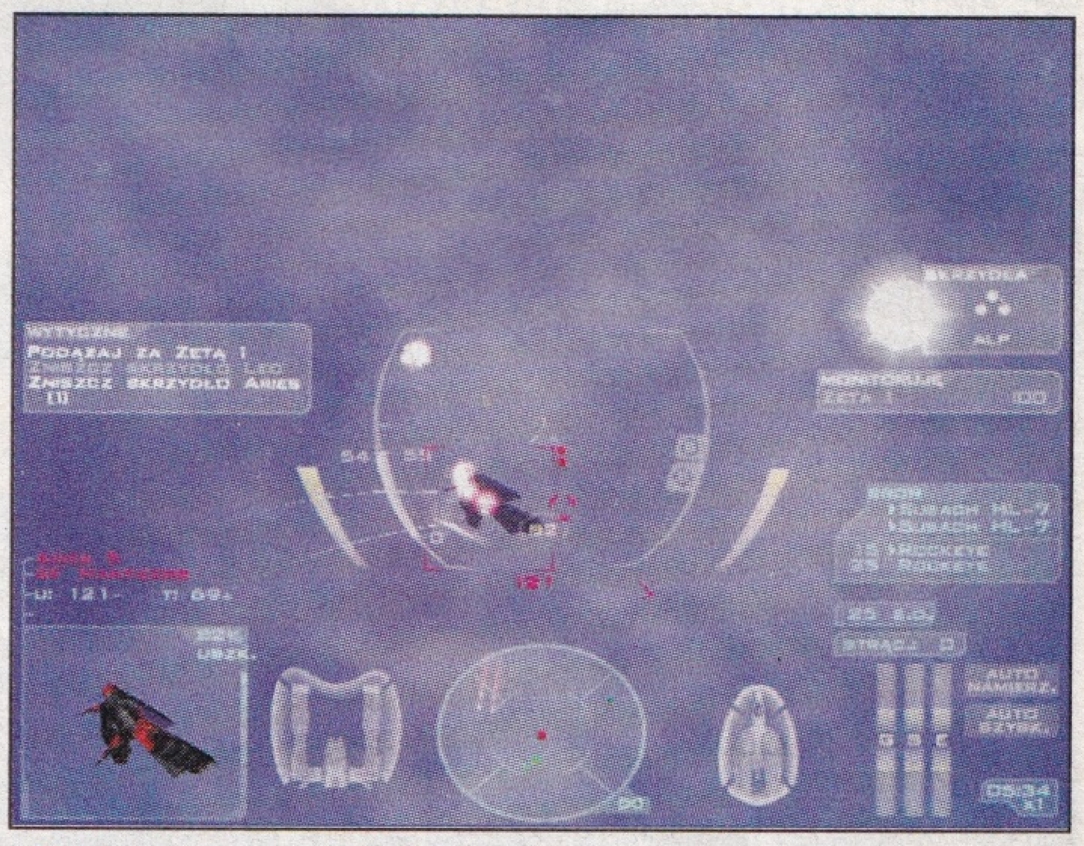
1 Przed misją możemy wybrać broń. Załadujmy na pokład rakiety Harpoon. Są silne i szybko się namierzają. Z działek na początek najlepiej wybrać dwa Subach.



2 Podążamy za grupą Zeta. Wciskamy klawisz [E]. Potem za pomocą klawisza [M] wyrównujemy prędkość. Nie oddalajmy się od lidera, bo możemy się zgubić we mgle! Używamy wtedy dopalacza.

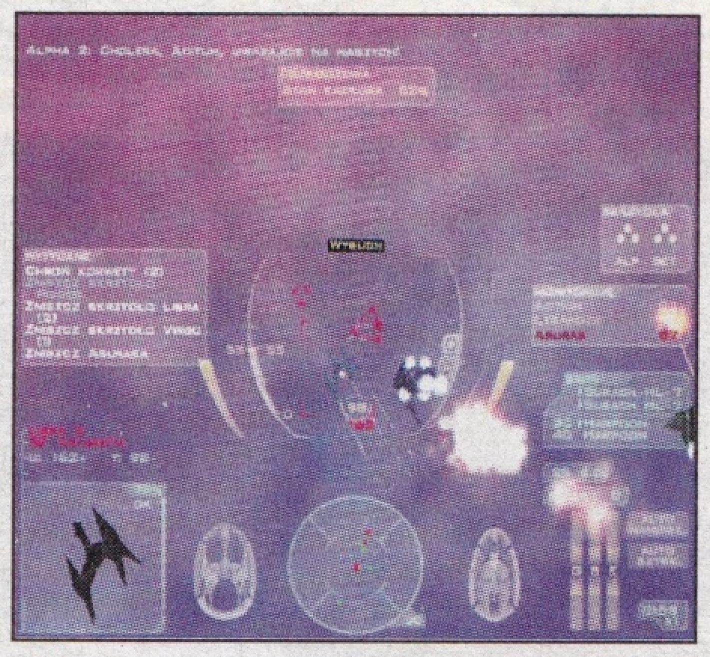


3 W mgławicy musimy polegać na radarze. Migające ciemnoczerwone punkciki to zbliżający się nieprzyjaciel. Wciskamy [\], by osiągnąć maksymalną prędkość. Najpierw zniszczmy grupy Leo.

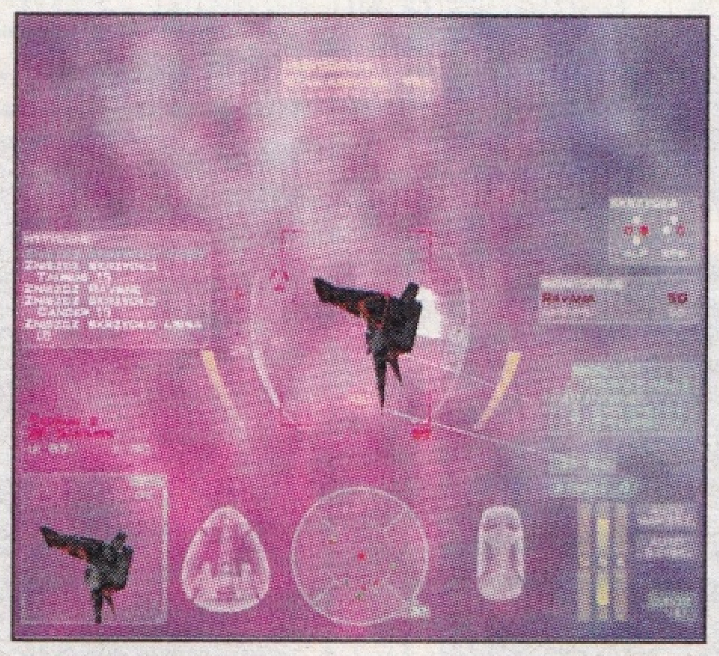


4 Napotkana Trinity potrzebuje pomocy. Nie dopuszczajmy do niej bombowców, póki nie przylecą mechanicy. Niestety, szanse są znikome. Po eksplozji krążownika uciekajmy do bazy.

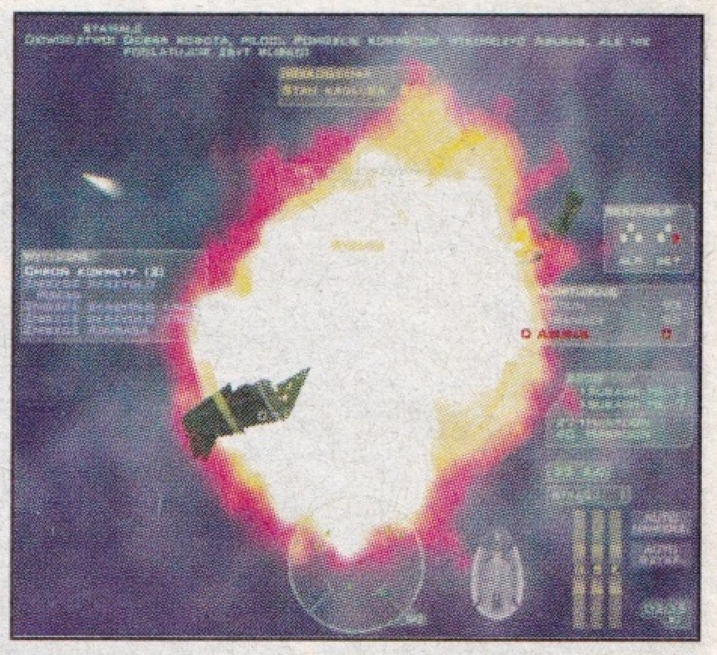
Misja 6. – Wielkie polowanie



1 Niszczymy wszystkie myśliwce wroga, zanim dolecą do naszych korwet. Klawiszem [-] przełączamy działka, by strzelały oba naraz. Nie pozwalamy bombowcom odpalić torped.



2 Klawiszem [C] wywołujemy okno komunikacji. Rozkazujemy skrzydłowym wyrównać szyk. Możemy też wydać inne rozkazy ataku. Shivańskie krążowniki wyłaniają się z mgły kilometr od nas.

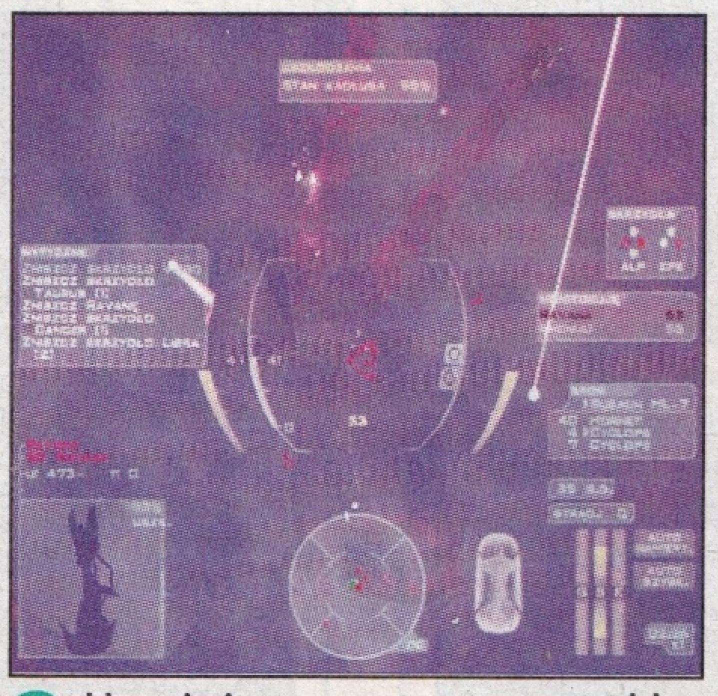


3 Korwety powinny zniszczyć cel działami strumieniowymi. Postarajmy się wyeliminować wszystkie pojawiające się wrogie myśliwce. Strata jednej korwety uniemożliwi dalszą akcję!

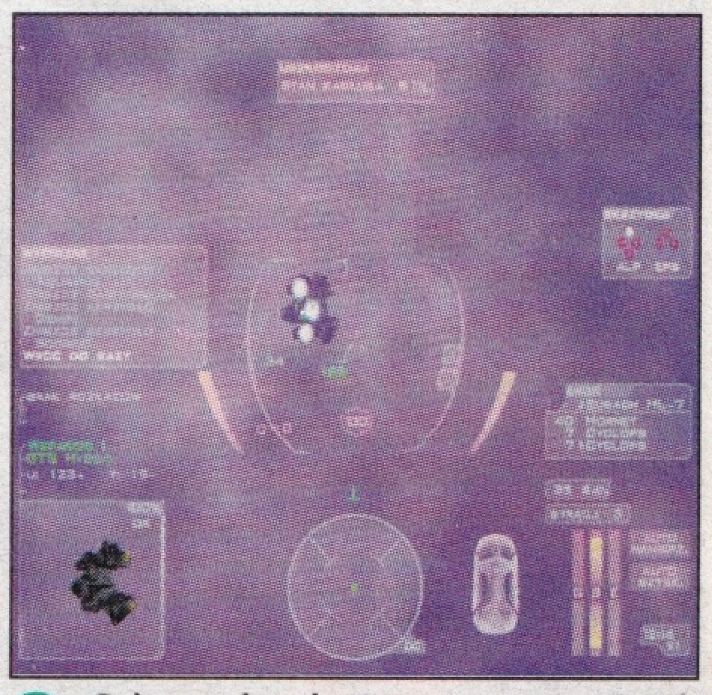
Misja 7. – Niszcząc Ravanę



1 Ładujemy jak najwięcej torped Cyclops. Z podprzestrzeni wychodzimy blisko niszczyciela Ravana. Dodajemy energii tarczom klawiszem [Home]. Ignorując myśliwce, atakujemy główny cel.

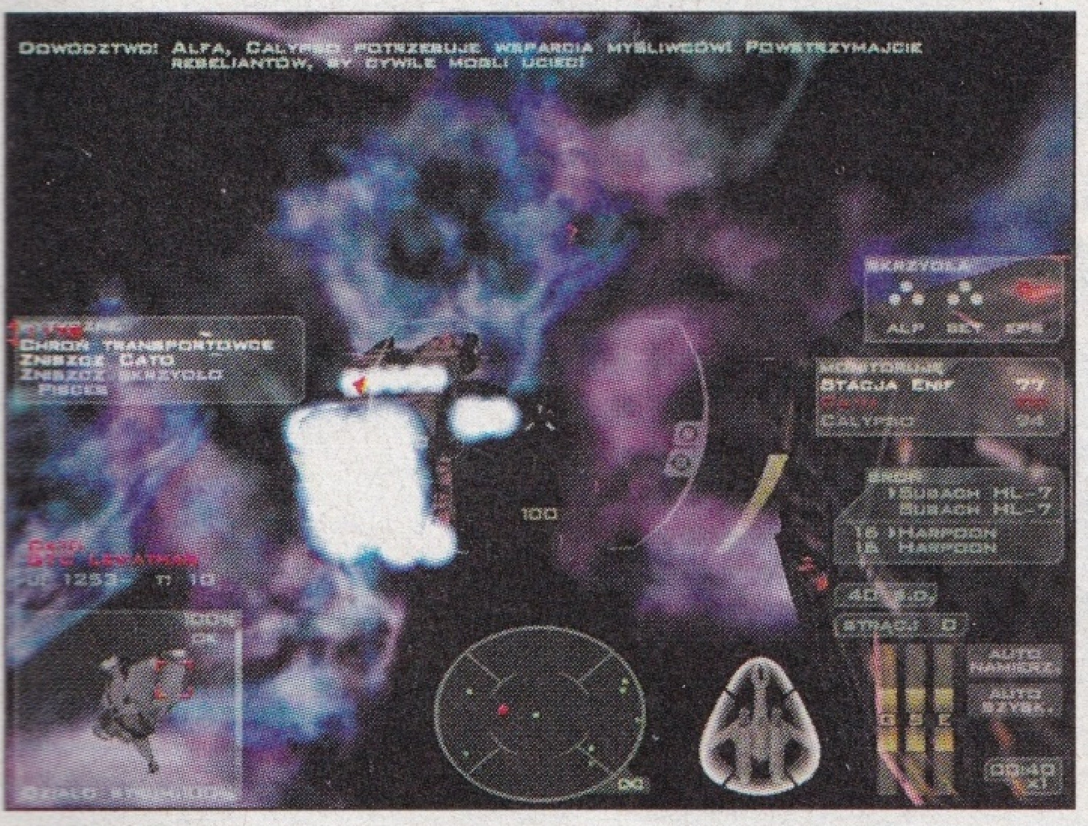


2 Uważajmy na stan tarcz – klawisz [Q] je wyrównuje. Po namierzeniu celu i odpaleniu torpedy z bliska uciekamy na dopalaczu. Ataki powtarzamy do skutku, aż Ravana eksploduje.

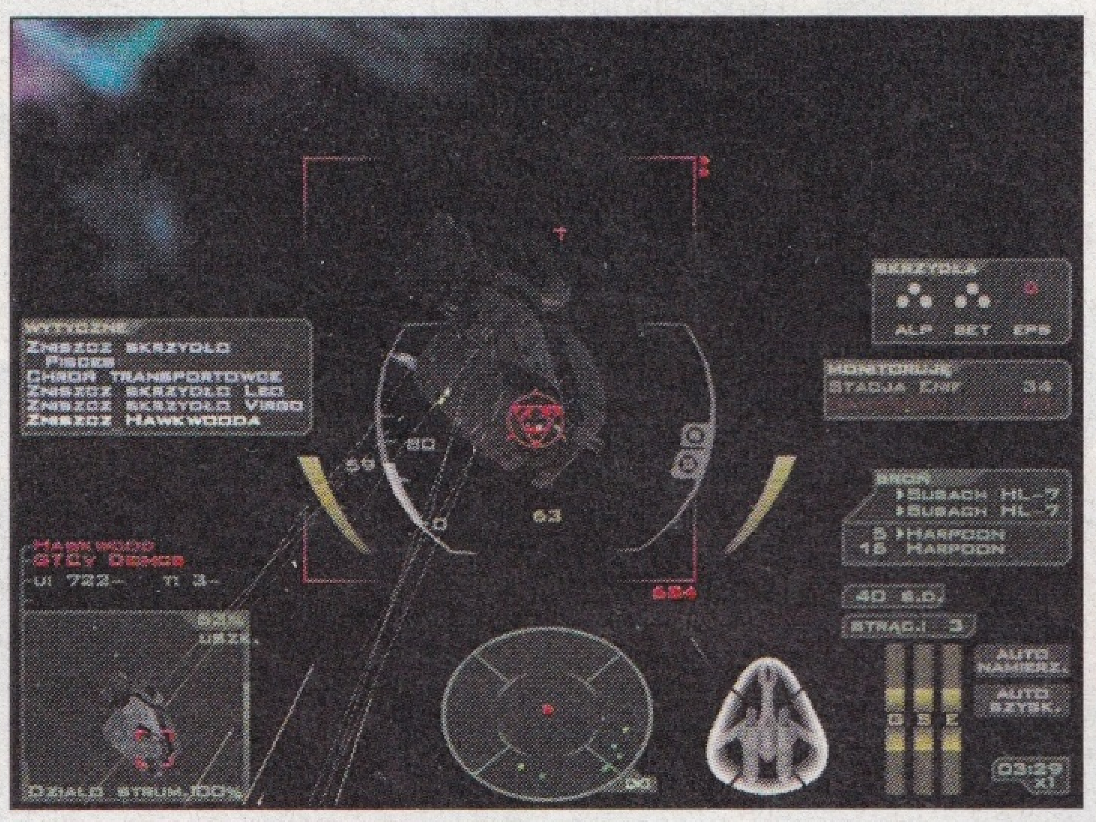


3 Gdy zabraknie nam torped, możemy wezwać statek zaopatrzeniowy za pomocą okna komunikacyjnego [C]. Po eksplozji niszczyciela wracamy do bazy: myśliwców wroga jest zbyt wiele.

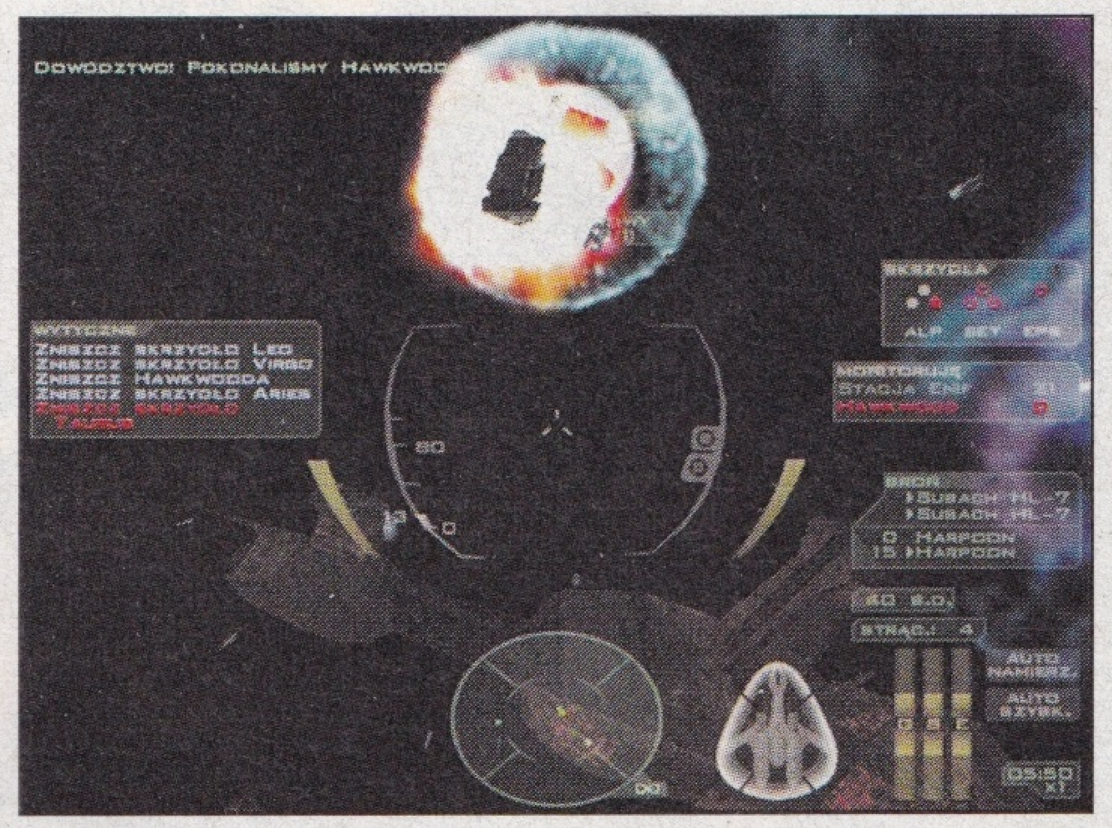
Misja 8. – Szósty wspaniały



1 Osłaniamy transportowce z cywilami. One sobie poradzą, skoncentrujmy się więc na stacji Enif. Gdy tylko zauważymy nadlatujące bombowce, przekazujemy energię do silników [PgUp] i doganiamy je.

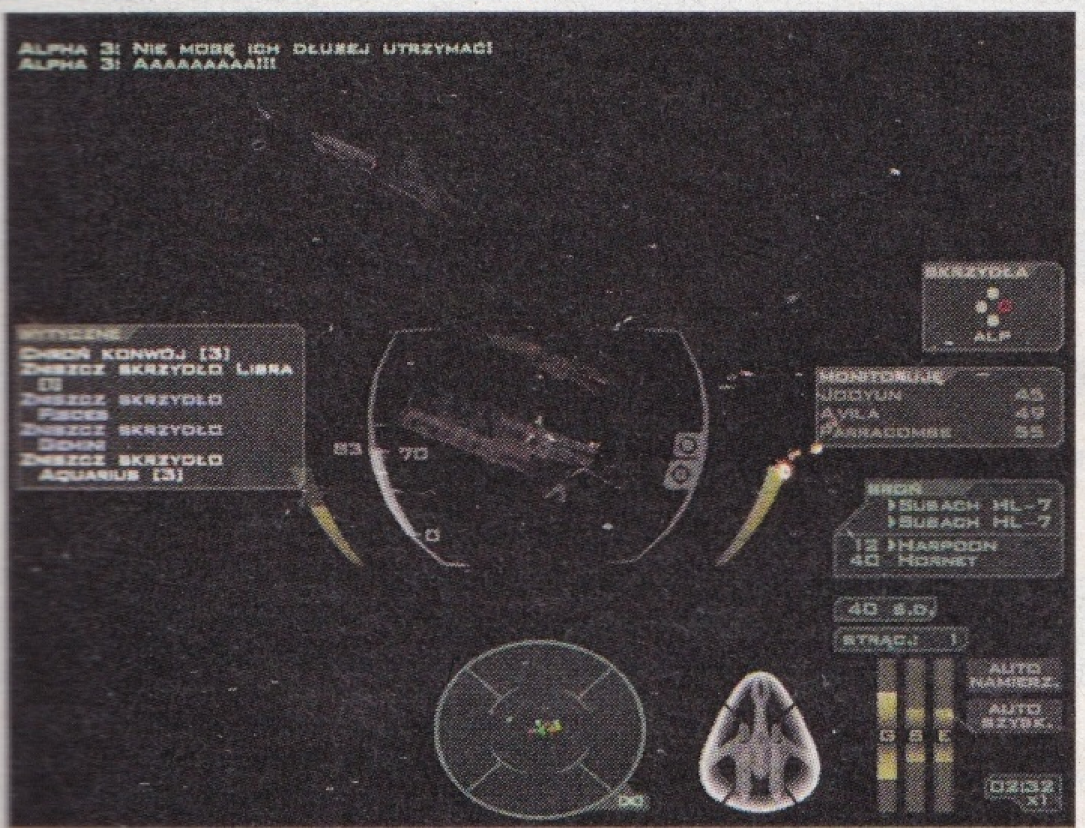


2 Nie żałujmy rakiet, liczy się każda sekunda! Wystrzelone bomby można zniszczyć. Namierzamy je klawiszem [B] i ostrzeliwujemy z działka. Atakujemy z daleka, by nie uszkodziła nas fala uderzeniowa.

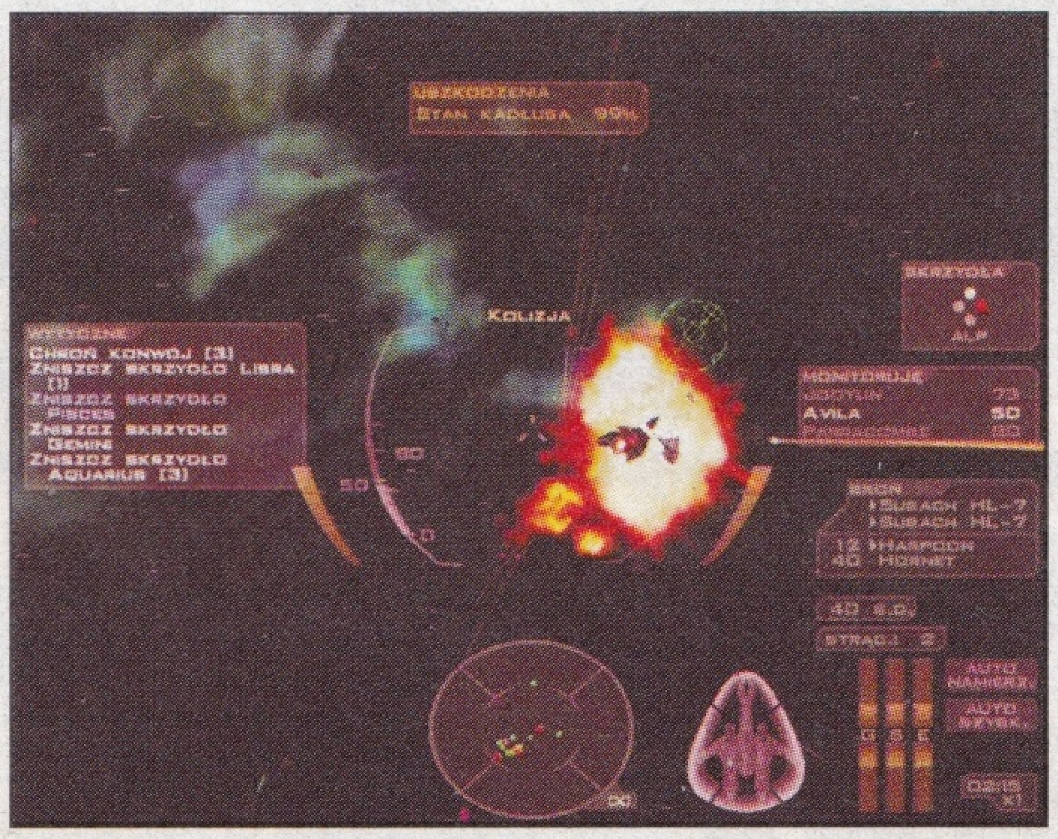


3 Na pomoc przylatuje GTVA Colossus i zajmuje się dużymi jednostkami. Naszym zadaniem jest wyeliminowanie pozostałych myśliwców typu Loki. Za zasługi w walce dadzą medal!

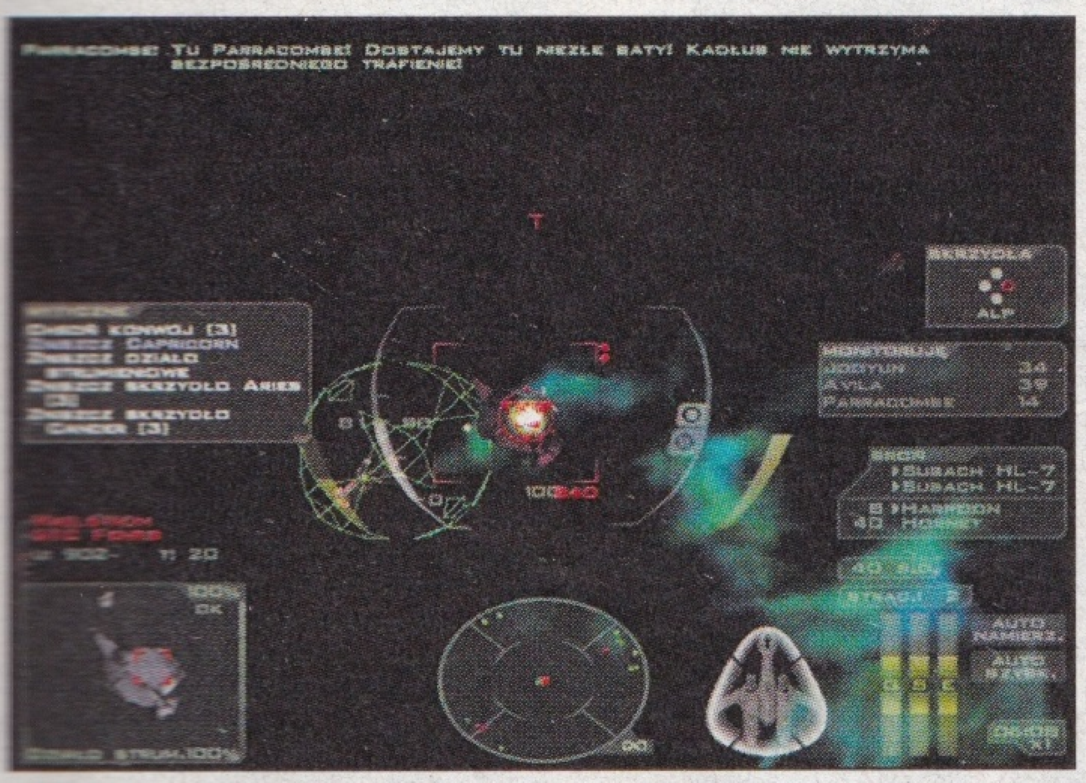
Misja 9. – W wir



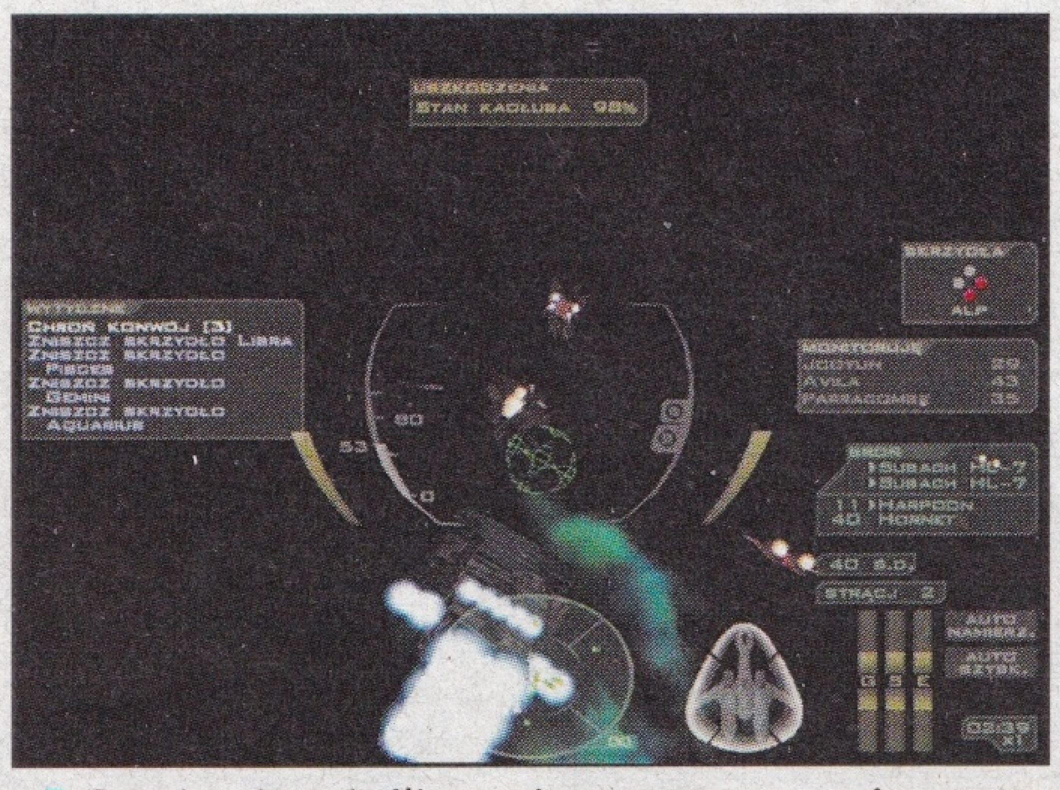
1 Główne zadanie to ochrona trzech transportowców. Wysuwamy się naprzód i wypatrujemy wroga. Gdy tylko coś się pojawia, wysyłamy skrzydłowych do ataku. Zniszczmy działka automatyczne.



2 Musimy działać bardzo szybko i sprawnie, ponieważ transportowce są delikatne. Nie pozwalamy bombowcom zbliżyć się na odległość strzału. Najpierw eliminujemy Herculesy.

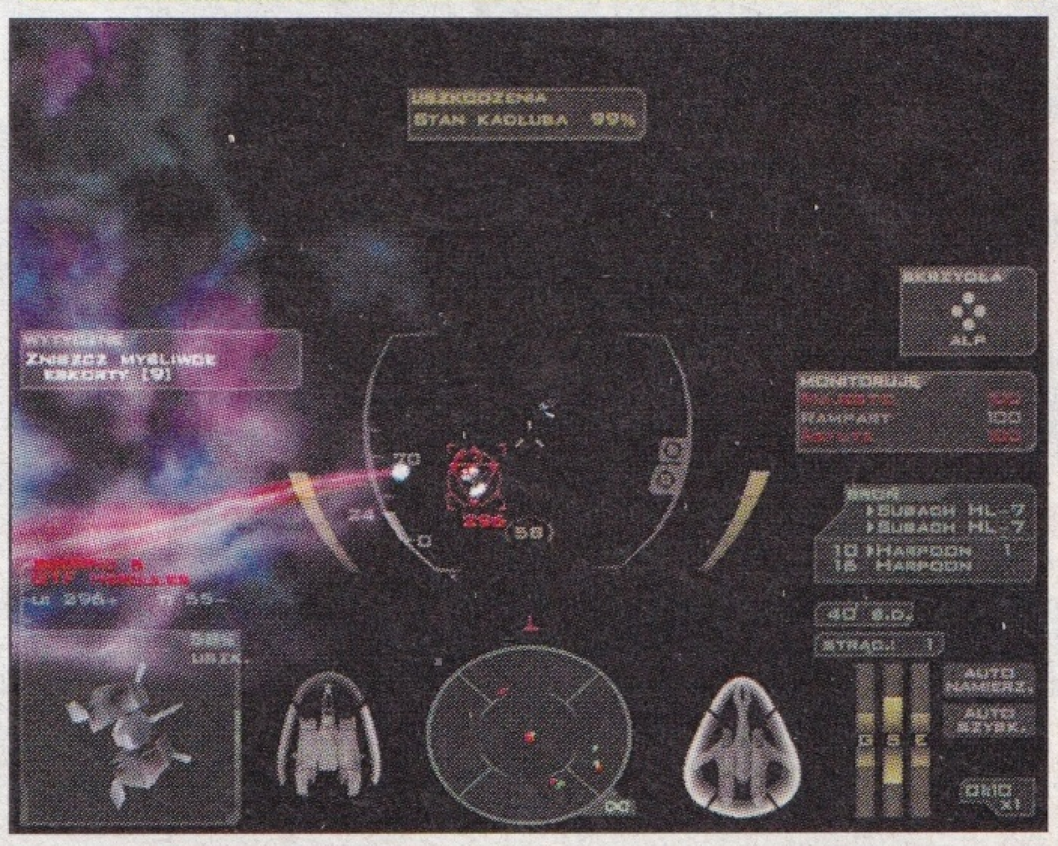


3 Blisko punktu spotkania pojawi się Maelstrom. Nie dopuszczamy, by otworzył ogień z działa. Namierzamy go klawiszem [K] i atakujemy rakietami.



4 Pamiętajmy: jeśli stracimy transportowiec, przeniosą nas do gorszego szwadronu. Niszczymy pozostałe myśliwce i wykańczamy Maelstroma.

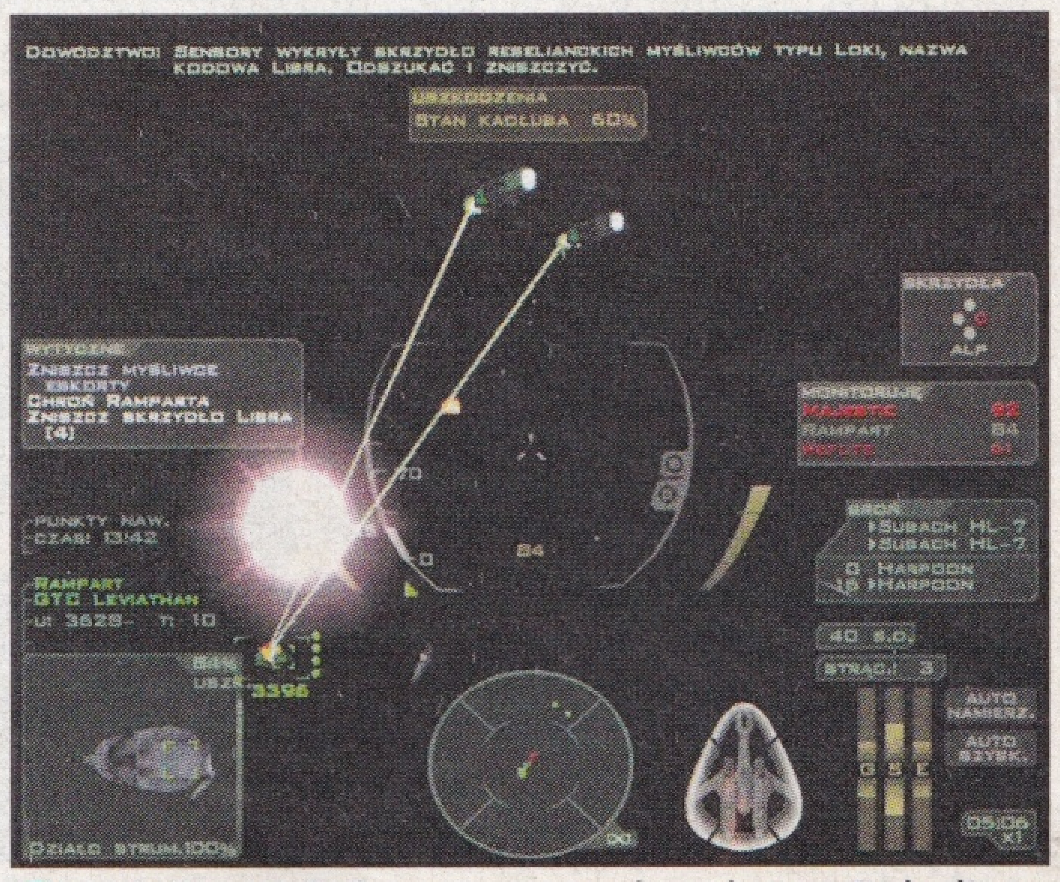
Misja 10. – Finta! Parowanie! Riposta!



1 Dowództwo organizuje zasadzkę na flotę admirała Kotha. Osłaniamy Ramparta i niszczymy osłonę krążowników. Zadanie nie jest łatwe, gdyż myśliwce wroga niechętnie się oddalają.



2 Musimy je sprowokować, by nas goniły, a następnie podjąć walkę poza zasięgiem dział dużych okrętów. Nie zapędzajmy się zbyt blisko! Gdy ochrona zostanie zniszczona, Koth wprowadza do walki Repulse.



3 Udało się! Colossus ma wolną drogę. Rebelianci nie chcą się poddać, więc dowództwo rozkazuje zniszczyć cel. Uważajmy, by myśliwce wysłane z Repulse nie zniszczyły uszkodzonego Ramparta!

TAJNE KODY

Gdy wrogowie nadlatują ze wszystkich stron i nie ma już nadziei, GRY przychodzą z pomocą

Podczas gry wstukujemy w ciemno tajny kod www.freespace2.com. Program potwierdza przyjęcie kodu komunikatem Cheaty aktywne. Wciskamy klawisz [~] (tylda) i trzymając go, naciskamy jedną z kombinacji z tabelki po prawej. **UWAGA:** Używanie kodów blokuje dostęp do następnych misji w kampanii. Ale i na to jest sposób: zaczynamy pojedynczą misję, włączamy kod na nieograniczoną liczbę rakiet i wracamy do kampanii. Mamy dość amunicji i gramy dalej!

KOD	DZIAŁANIE
[I]	– włącza nieśmiertelność naszego statku
[shift] [I]	– włącza i wyłącza nieśmiertelność namierzonego statku
[K]	– niszczy namierzony statek
[shift] [K]	– niszczy namierzony podsystem
[W]	– daje nam nieograniczoną liczbę rakiet
[shift] [W]	– wszyscy mają nieograniczoną liczbę rakiet
[shift] [C]	– włącza i wyłącza możliwość zakłócania rakiet we wszystkich statkach
[G]	– zaznacza główne zadania jako wykonane
[shift] [G]	– zaznacza dodatkowe zadania jako wykonane



Age of Wonders

Gra strategiczna na PC | Kłopoty ze zgrają potworów pustoszących naszą krainę? Spokojnie! Pokazujemy jak zbudować silną armię i wypromować bohatera

Test gry na stronie 34

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Podstawy

❶ **Mapa świata.** Tu na pierwszy rzut oka widzimy, ile krainy pozostało nam do odkrycia. Na mapie zaznaczone są też wszystkie miasta i lokacje zajęte przez nas i przeciwników oraz armie.
❷ **Przegląd armii i lokacji.** Jeśli zaznaczymy armię, na tym polu pokażą się oddziały wchodzące w jej skład. Jeśli klikniemy na budowlę, ujrzymy przychody, które przynosi.
❸ **Bohater.** Klikając na jego głowę, otrzymamy dokładne informacje o głównym bohaterze: cechach, niesionych przedmiotach itp. Prawy przycisk myszy posłuży nam do ustalenia miejsca aktualnego pobytu herosa.
❹ **Kronika kampanii.** Tu znajdziemy bieżące informacje o tym, co zdarzyło się w krainie, nawet poza zasięgiem naszego wzroku. Ujęte tu będą zmieniające właścicieli miasta, bitwy, zmiany statusu dyplomatycznego między rasami, awanse bohaterów.
❺ **Następny oddział/runda.** W samym rogu znajdują się dwie ikony. Lewa służy do przemieszczania się między własnymi oddziałami, prawa – do zakończenia rundy.



❻ Opcje i informacje. Głowa smoka jest wejściem do menu, gdzie będziemy mogli wczytać i zapisać stan gry, zmienić rozdzielczość ekranu, jeszcze raz przeczytać wprowadzenie do aktualnie rozgrywanej misji. Z lewej ciągnie się pasek menu, w którym znajdziemy dokładne informacje o naszym państwie.

Menu budowy miasta

❶ **Przegląd oddziałów.** Tu są wszystkie oddziały, które zwerbujemy w mieście. Oddział oznaczony bladym kolorem musimy w mieście zainstalować, zanim przystąpimy do werbunku.
❷ **Produkcja towarów.** Jeśli nic nie budujemy w mieście, opcja ta włącza się domyślnie. O 25 procent zwiększa dochody przynoszone przez miasto.
❸ **Rozbudowa.** Po kosztownej rozbudowie miasta uzyskujemy z niego większe przychody, a także instalujemy w nim lepsze oddziały wojskowe.
❹ **Umocnienia.** Budując umocnienia, zmuszamy przeciwnika, by wśród atakujących miasto oddziałów znalazły się oddziały burzące mury (np. tarany) lub oddziały latające. Bez nich nawet najsilniejsza armia nie wejdzie do miasta.
❺ **Zasiedlenie.** Miasto zamieszkane przez wrogą nam rasę jest skore do buntu i wyrwania się spod naszej kontroli. By zażegnać niebezpieczeństwo, trzeba sprowadzić przyjaznych nam osadników, a do ich przybycia wystawić silny garnizon.



❻ **Rabunek i zniszczenie.** Stosujemy, gdy jesteśmy pewni, że miasta nie da się utrzymać.

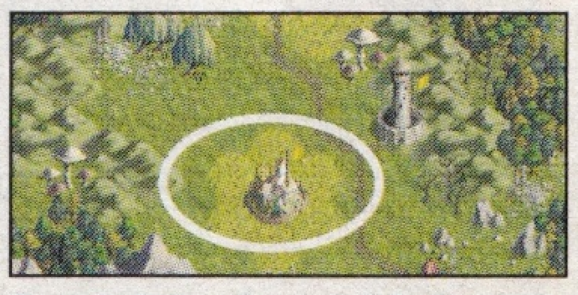
Ruch oddziałów



Z miejsca na miejsce. Klikamy na oddział lewym przyciskiem myszy, a następnie – na miejsce przeznaczenia. Pokaże się droga oddziału. By ją zatwierdzić, jeszcze raz klikamy na cel.

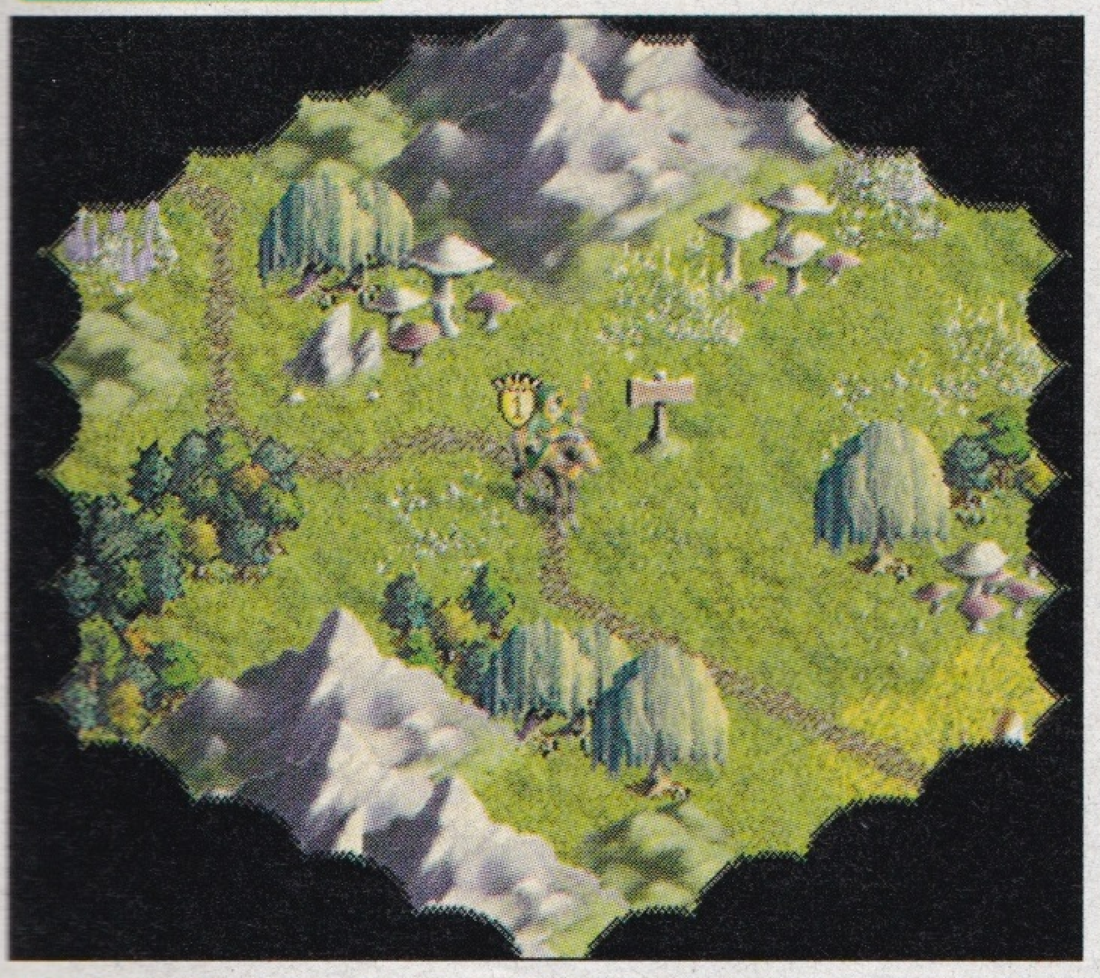


Za daleko. Beżowe strzałki pokazują drogę, jaką oddział pokona w tej rundzie, szare – którędy pójdzie w kolejnych turach.

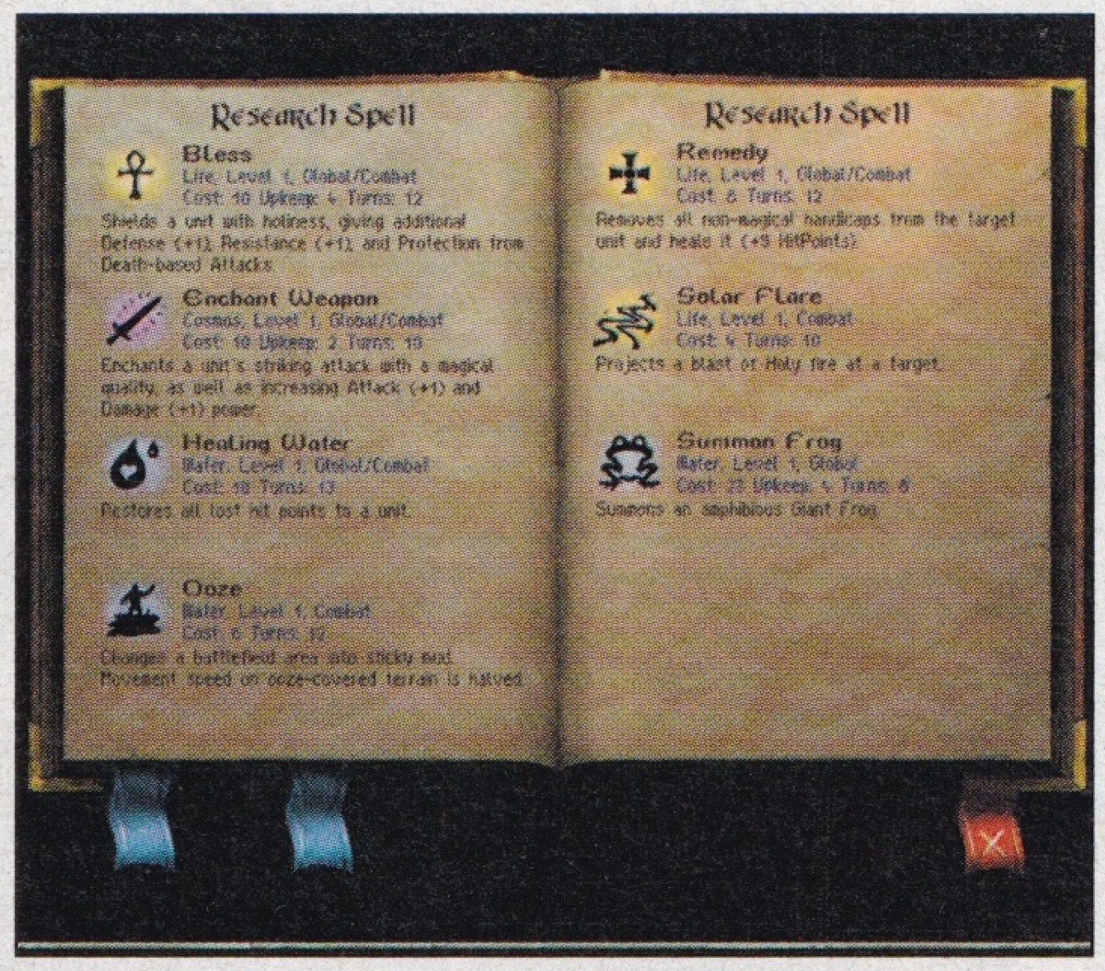


Rozdzielanie oddziału. Klikamy na pole pod wizerunkami jednostek, które mają mało punktów ruchu (ich liczba znajduje się w polu, na które klikamy). Pozostałe jednostki przesuwamy jeszcze w tej turze.

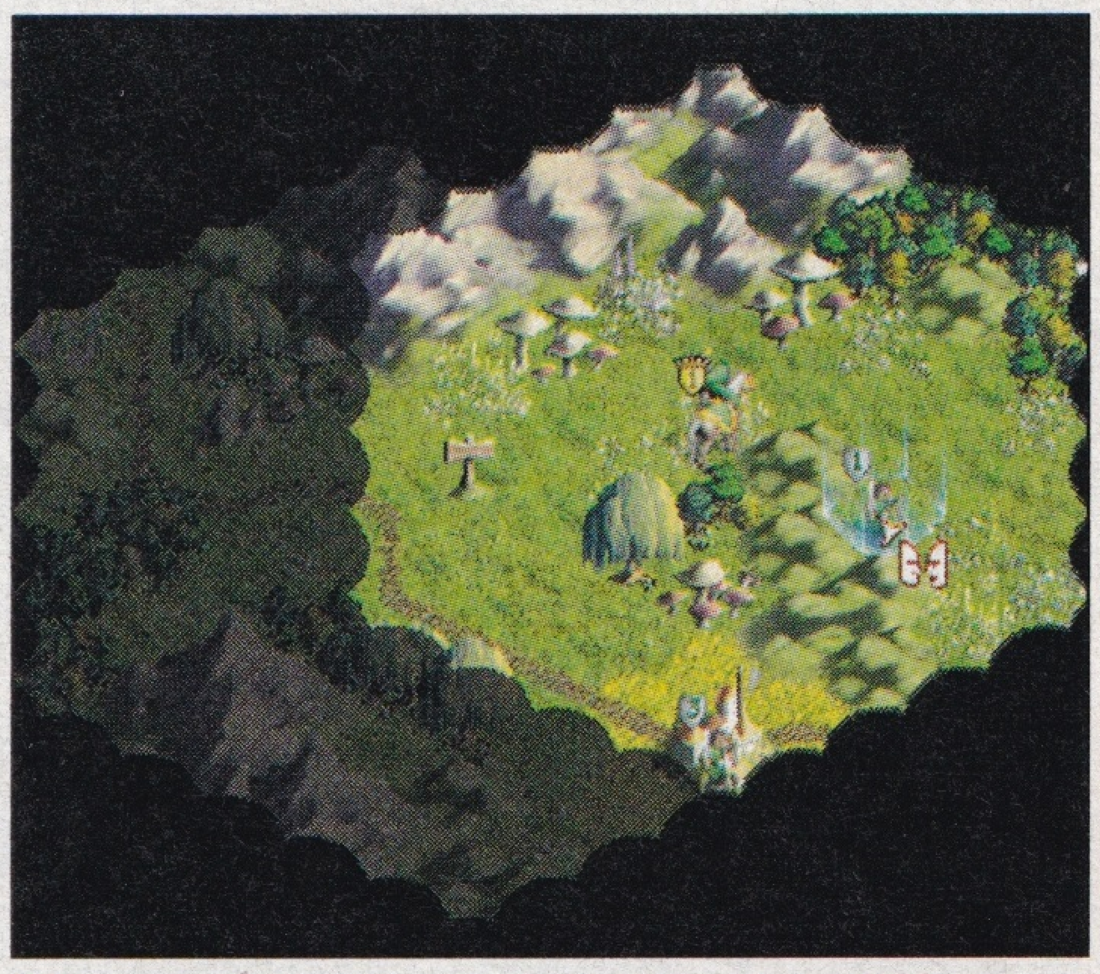
Podstawy



1 Na początku nasz bohater stoi w nieznanej krainie, sam przeciwko całej potędze goblinów. Z jego pomocą musimy przeciągnąć na swą stronę miasta, zwerbować żołnierzy i pobić wroga.



2 Pierwszym zadaniem jest opracowanie czarów, które pomogą bohaterowi w trakcie czekających go ciężkich bitew. Menu pozwala na wybór przeróżnych skomplikowanych zaklęć.



3 Na wschód od naszego bohatera znajduje się neutralny oddział (kolor szary). Należy on do przyjaznej rasy niziołków, więc poproszony o pomoc na pewno się przyłączy do naszego bohatera.



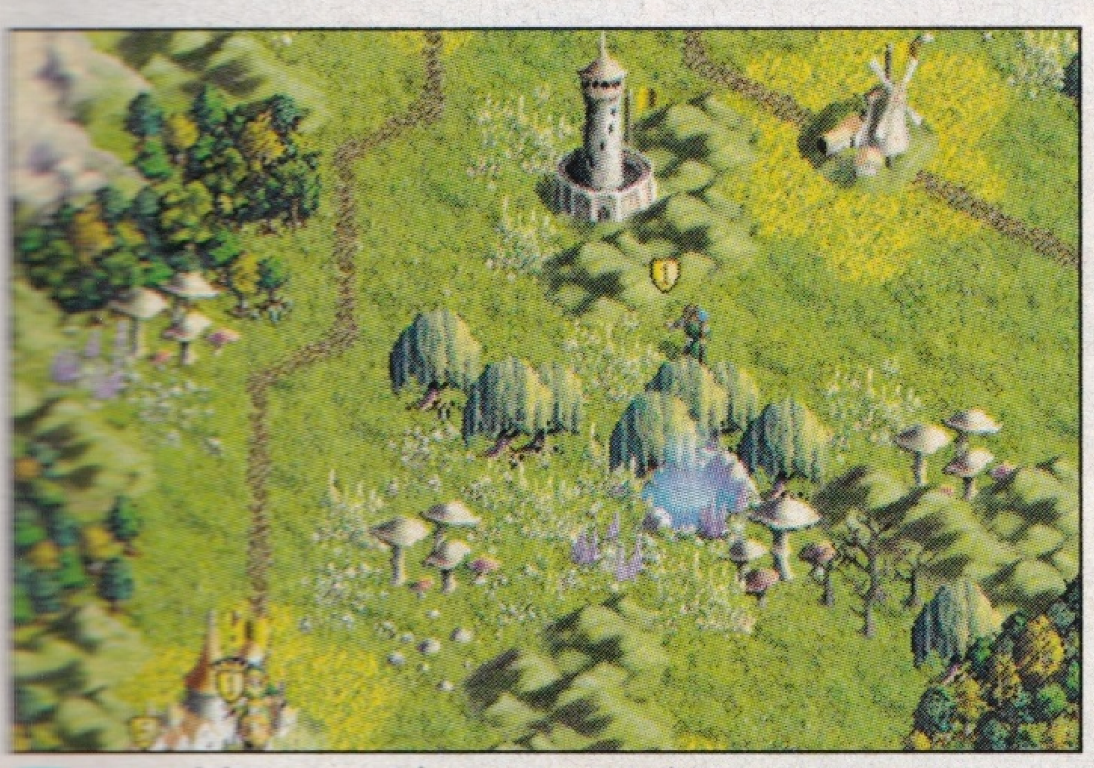
4 Teraz zmierzamy do leżącego na południowym zachodzie miasta. Zamieszkują je przyjazne niziołki. Gdy zechcemy doń wejść, będą skłonne podporządkować się nam w zamian za niewygórowaną opłatę manipulacyjną.



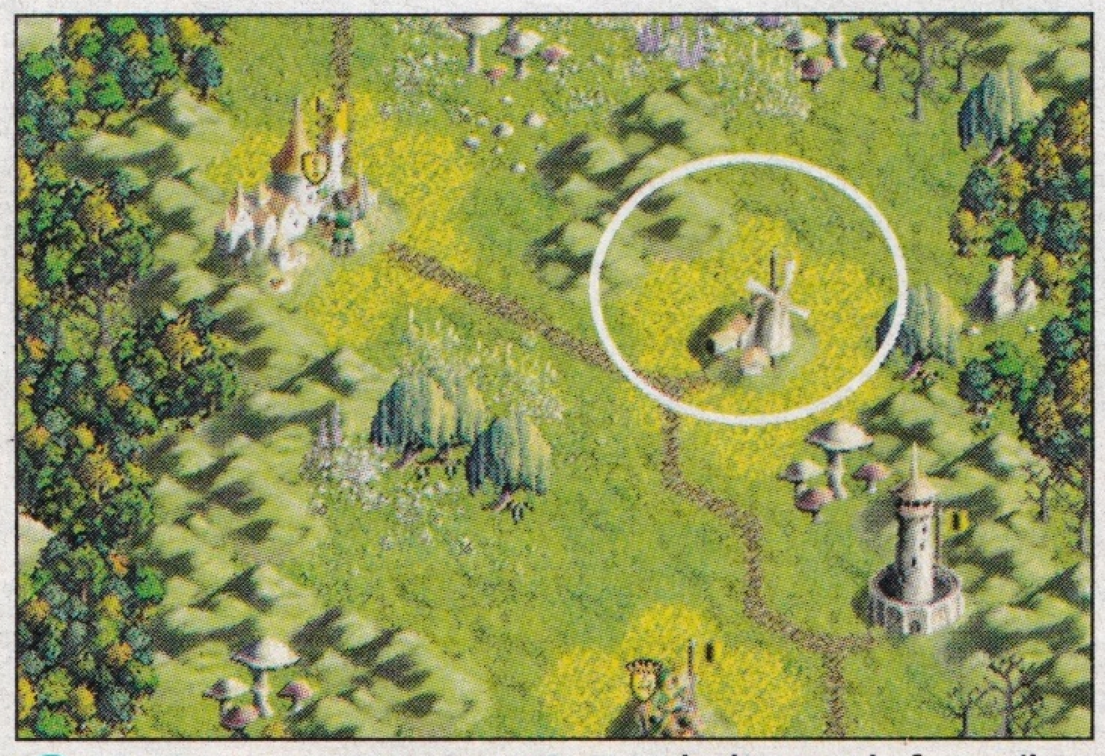
5 Znajdujący się w mieście żołnierze przyłączają się do naszej armii. Na razie potrzeba nam złota, więc ustawiamy produkcję towarów i wychodzimy. W przyszłości zwerbujemy tu nieco oddziałów.



6 Na południowy wschód od miasta znajduje się neutralna wieża obserwacyjna. Wysyłamy tam jednostkę Pony Raider, by zajęła wieżę i odkryła pokaźny kawałek terenu. Gdyby wieża była pod kontrolą przeciwnika, do jej zajęcia potrzebne byłyby jednostki latające lub umiejące burzyć mury.



7 W pobliżu znajduje się większe miasto przyjaznych niziołków. Przekupujemy ich, by przeszli na naszą stronę. Po rozbudowie miasta rozpoczniemy tu werbunek silniejszych oddziałów.



8 Musimy pamiętać o zajęciu okolicznych farm (koło), kopalń, zanim zrobi to przeciwnik. Warto zadbać o zatknięcie własnej flagi nad źródłami mana. Przydaje się ona w rzucaniu czarów.



9 Napotykamy miasto zajęte przez wroga. Na końcu tury warto trzymać oddziały na sąsiadujących polach. W bitwie bierze bowiem udział nie tylko oddział napadnięty, ale także jego sąsiedzi.



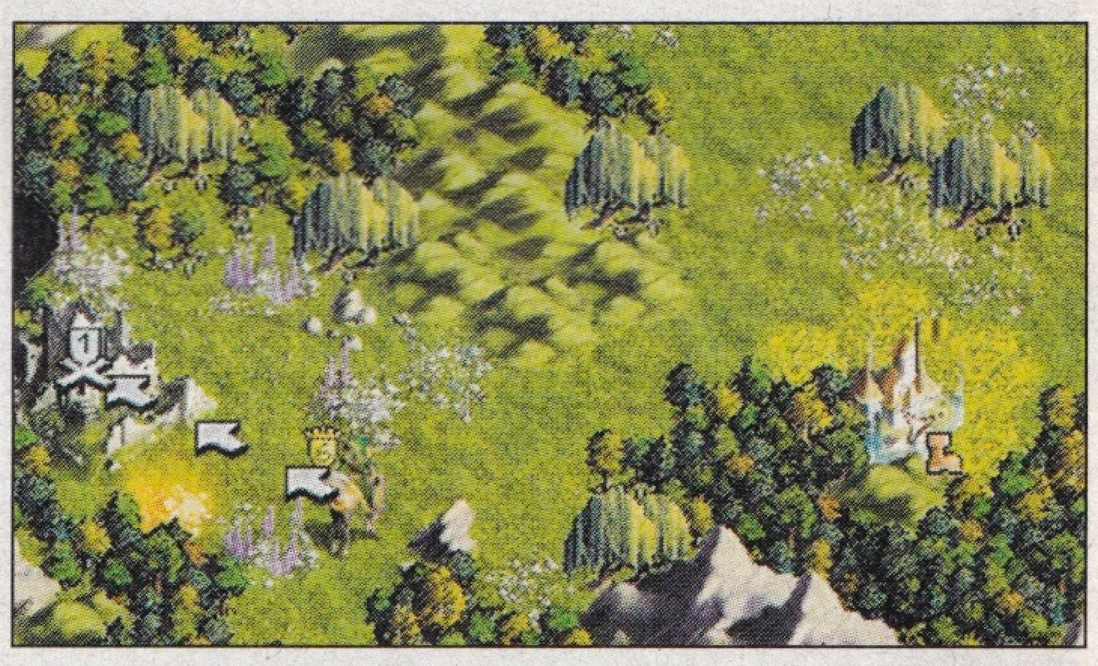
10 Zbliżamy się oboma oddziałami do miasta i atakujemy. Wybieramy atak automatyczny. Komputer sam rozstrzygnie starcie, a my będziemy przyglądać się walce.



11 Miasto wpadło w nasze ręce, ale jest zamieszkane przez wrogie gobliny. By to zmienić, należy zasiedlić je przyjaznymi niziołkami. Potrwa to cztery tury. W tym czasie w mieście musi stacjonować garnizon złożony z co najmniej czterech jednostek.



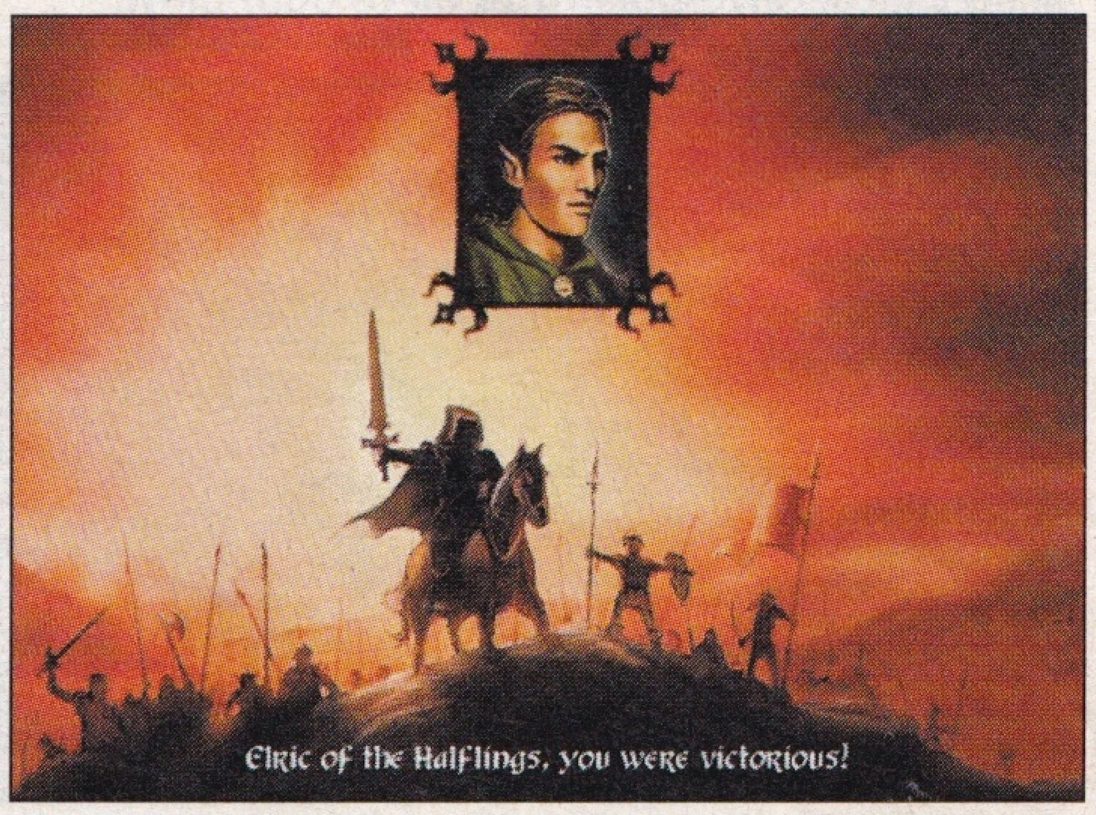
12 W toku walk nasz bohater zgromadził punkty doświadczenia, które umożliwiły mu awans. Z kolei awans daje punkty umiejętności ❶. Cechy jak: umiejętność władania bronią ❷, siła pancerza ❸, liczba punktów zdrowia ❹, odporność na magię ❺, żywotność ❻ czy szybkość poruszania ❼ ważne są przede wszystkim podczas bitew. Pozostałe umiejętności (Upgrades) wykraczają poza sferę bezpośredniej walki. Po lewej stronie znajdują się umiejętności, które bohater już posiadł ❽, po prawej ❾ – te, których możemy go nauczyć wraz z kosztem wyrażonym w punktach umiejętności. Jeśli klikniemy na umiejętności prawym przyciskiem myszy, otrzymamy szczegółowy opis cechy w języku angielskim. Po wybraniu cechy zatwierdzamy wybór, klikając na pola Add ❿ i Done ⓫. Jeśli nie wykorzystamy wszystkich punktów umiejętności podczas tego awansu, będą one dostępne podczas następnego.



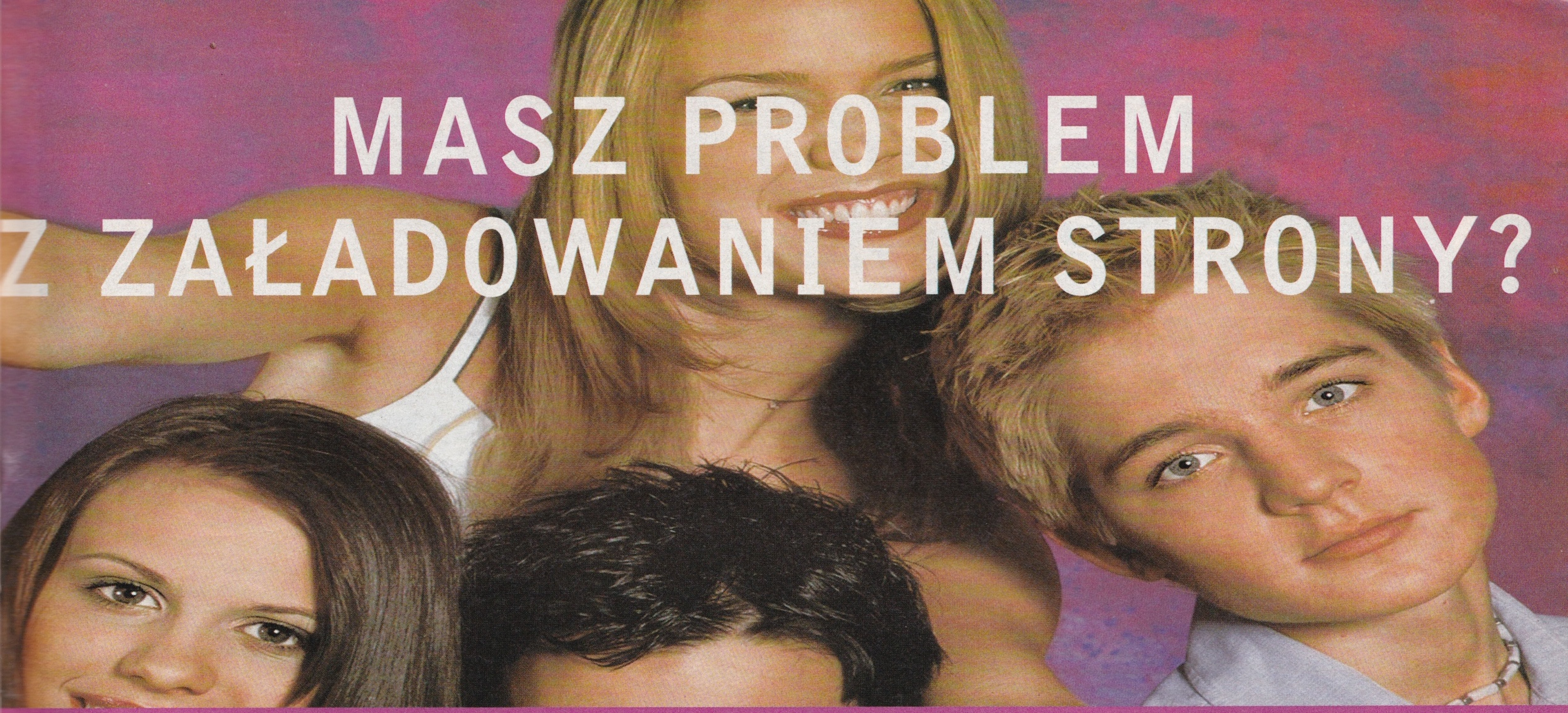
13 Na zachód od zdobytego miasta goblinów leżą ruiny zamku. Po wejściu do nich trzeba będzie stoczyć srogą bitwę z broniącymi ruin wojskami, ale znajdziemy tam magiczne przedmioty w sam raz pasujące na naszego bohatera.



14 Po zarobieniu 250 sztuk złota wydajemy je na rozbudowę większego miasta niziołków, a za resztę złota instalujemy silne oddziały wojskowe.



15 Zebrawszy armię, najeżdżamy na leżące po drugiej stronie rzeki zamki goblinów, zdobywamy je, gromimy goblińską armię, ćwiartujemy ich nie dość bohaterskich bohaterów i kończymy misję.



MASZ PROBLEM Z ZAŁADOWANIEM STRONY?

SYSTEM ERROR
OCCURRED (-37)

POPCORN DOSTĘPNY NON STOP

CZADOWE PISMO MUZYCZNE DLA ODLOTOWYCH NASTOLATKÓW

→MNÓSTWO PLAKATÓW! →ŻYCIE GWIAZD! →AKTUALNOŚCI MUZYCZNE!
→WYWIADY! →LISTY PRZEBOJÓW! →ROZRYWKA! →FILM!



POPCORN
100% CZADU

Wielki wyścig konsol



Gry komputerowe to świetna zabawa. Niestety, nowoczesny komputer kosztuje kilka tysięcy złotych. Ale możemy przecież sięgnąć po konsolę! Do wyboru są trzy: Dreamcast, Nintendo 64 i PlayStation. GRY porównały je i wskazują najlepszą

W ciągu ostatnich lat konsole, tanie i łatwe w obsłudze urządzenia, podbiły serca graczy. Kto z nas nie słyszał o najprostszych z nich – GameBoyu czy NeoGeo Pocket? Dzięki nim za niewielkie pieniądze możemy się bawić prawdziwymi grami, podróżując pociągiem czy samochodem. Bardziej skomplikowane konsole są droższe niż te kieszonkowe, ale oferują większe możliwości. Podłączamy je do domowego telewizora – granie na wielkim, 29-calowym ekranie to prawdziwe przeżycie, a świat gier konsolowych jest naprawdę bogaty.

Niekwestionowanym ilościowym liderem wśród konsol jest PlayStation firmy Sony. W ciągu pięciu lat w ręce graczy trafiło ponad 70 milionów tych urządzeń. Na PSX-a (tak w skrócie nazywamy PlayStation) wydano już ponad tysiąc gier (głównie zręcznościowych) i wciąż powstają nowe.

Drugie miejsce w wynikach sprzedaży zajmuje Nintendo 64. Do końca 1998 roku sprzedano 24 miliony sztuk tego urządzenia. Producent liczył na sprzedaż kolejnych dziewięciu milionów w 1999 roku, jednak wyniki okazały się dużo słabsze. Konstrukcja N64 jest przestarzała. Gry sprzedaje się na kartridżach, czyli specjalnych kasetkach z pamięcią, co podnosi ich cenę. Konsola ta powoli traci pozycję na rynku, dlatego też w 2001 roku ma się pojawić jej następca.

Trzecią, najmłodszą konsolą jest Dreamcast firmy Sega. W teście mógłby się znaleźć jej poprzednik – Saturn, który zadebiutował równo z PlayStation. Przez pewien czas oba urządzenia toczyły równorzędny bój. Niestety, problemy techniczne, niewielka liczba gier i słabszy marketing spowodowały, że Saturn zniknął z rynku.

Na jego miejsce w październiku 1999 roku wydano Dreamcasta – konsolę nowocześniejszą. W ciągu pierwszego miesiąca sprzedano 500 tysięcy tych urządzeń, zaś do tej pory – niemal pięć milionów. Obecnie DC (skrót od Dreamcast) jest najbardziej zaawansowaną technicznie konsolą na rynku – nie licząc PlayStation 2, dostępnej na razie tylko w Japonii.

GRY przetestowały wszystkie trzy urządzenia pod kątem wytrzymałości na uszkodzenia, wyposażenia, obsługi, jakości dźwięku i obrazu.

Testy wytrzymałości zdały wszystkie konsole. Upadek z wysokości 80 centymetrów nie wyrządza im szkody. Odradzamy jednak samodzielne przeprowadzanie takich testów. Próbie sił poddaliśmy też kontrolery – dżojpady. Okazały się równie pancerne, a do tego lubią colę, którą były polewane w jednym z testów.

Najsurowszy sprawdzian przeszły przyciski dżojpadów. Każdy z nich został naciśnięty 120 000 razy. Wszystkie nadal działają!

POCZĄTKI KONSOLOWEGO SZALEŃSTWA

Kwadracik odbija się od dwóch prostokątów. Czy w coś takiego w ogóle da się grać? A jednak! Tak wyglądał Pong – przodek współczesnych gier. Miliony ludzi na całym świecie kupiły pudełko z dwoma pokrętłami, dzięki któremu można było grać w prymitywnego tenisa na ekranie telewizora. Była połowa lat siedemdziesiątych i fakt, że odbiornik TV może służyć do czegoś więcej niż oglądania telewizji, pachniał rewolucją.



Czarno-biała grafika, kwadratowa piłka i dwóch graczy. Krok naprzód od gier na papierze w kratkę

Dzisiejsze gry w niczym nie przypominają praprzodka. Nawet nowa wersja Ponga jest kolorowa i udźwiękowiona. Współczesne konsole mają większą moc obliczeniową, niż superkomputery miały 20 lat temu. Najnowszą konsolę PlayStation 2 objęto nawet zakazem eksportu do krajów objętych wojną, bo jej procesor graficzny można wykorzystać do sterowania pocisków balistycznych!

A jednak ludzie do dzisiaj grają w rozmaite kwadraciki. Tyle że nie na telewizorach, a na swoich telefonach komórkowych i notesach elektronicznych.

Zwycięzcą testu w obu kategoriach: Jakość i Cena/Jakość jest PlayStation. Ta konsola ma nieocenione zalety: kosztuje o połowę mniej niż Dreamcast, a wybór gier i akcesoriów jest ogromny. Firma Sony zapewnia też swoim klientom najlepszy serwis.

PlayStation gwarantuje również najlepszy dźwięk. Konsola może służyć jako odtwarzacz płyt CD w domowej wieży. Jakość dźwięków wysokich i niskich jest niezrównana.

Drugie miejsce zajął Dreamcast, wyraźnie przegrywając z PlayStation. Natomiast całkowicie pokonał konkurencję pod względem jakości grafiki. Wszystkie parametry obrazu ma on znacznie lepsze niż PSX i Nintendo 64. Gwarantuje piękne gry!

Po zakupie Dreamcasta możemy podłączyć go do telewizora tylko zwykłym kablem antenowym. Cierpi na tym jakość obrazu. Dobre efekty osiągniemy dopiero, wykorzystując dodatkowy kabel (scart) podłączany do eurozłącza.

Spośród testowanych konsol tylko Dreamcast ma wbudowany modem przeznaczony do łączenia się z internetem. Niestety, w Polsce nie można wykorzystać tej funkcji. Przeszkodą jest fakt, iż producent tej konsoli ignoruje nasz rynek. Dreamcast jest sprowadzany przez niezależnych importerów, którzy wprawdzie świadczą usługi gwarancyjne, ale nie zadbali o stworzenie w Polsce odpowiedniej bramki do internetu. Kupując Dreamcasta, płacimy więc za bezużyteczny w naszych warunkach modem. Dlatego też ta konsola dostała w teście punkty ujemne.

Jak ustaliły **GRY**, zagraniczni użytkownicy Dreamcasta również mają problemy z dostępem do internetu, mimo że usługa pozornie działa. Firma Sega zapewnia, że pracuje nad rozwiązaniem tego problemu.

Nintendo 64 niestety sromotnie przegrywa z konkurencją. Kosztuje niedużo (nieco mniej niż PSX), ale model ten uważany jest za schyłkowy. Jego możliwości są znacznie mniejsze niż konkurentów, a ceny gier po prostu astronomiczne – sięgają aż 300 złotych!

Nintendo 64 korzysta z przestarzałych kartridży wciskanych w gniazdo konsoli. Ich mała pojemność jest kulą u nogi N64. Ta konsola została daleko w tyle za konkurencją, zarówno jeżeli chodzi o dźwięk, jak i grafikę gier. ■

Tak testował Komputer ŚWIAT GRY

Poddaliśmy wnikliwym testom trzy najpopularniejsze domowe konsole. Badania przeprowadzili eksperci z redakcji GIER oraz naukowcy z laboratoriów trzech niezależnych niemieckich instytutów

INSTALACJA

Sprawdzaliśmy, czy podłączenie konsoli do telewizora nie sprawia problemów. Podręcznik obsługi powinien być zrozumiały i jasny nawet dla początkujących.

KONTROLERY

Te maszynki wypróbowało dziesięciu doświadczonych graczy. Sprawdzaliśmy wygodę dostępu do klawiszy i wrażenia dotykowe. Ważna była też liczba przycisków na dżojpadzie i działanie analogowych dżojstików (tak zwanych gałek).

KONSOLE

Tu punktowana była ergonomia, łatwość dostępu do wszystkich części oraz możliwość zapisywania stanu gry bez konieczności dokupywania dodatkowego oprzyrządowania – akcesoriów.

JAKOŚĆ OBRAZU

Testowana była czystość obrazu, jakość odświeżania oraz nasycenie kolorów. Te badania powierzyliśmy specjalistycznemu instytutowi. Wszystkie zamazania i nieostrości zostały odkryte i napiętnowane. Obraz powiększany był przez specjalną kamerę, przed którą nic nie mogło się ukryć. Jakość odświeżania oceniono oddzielnie dla tekstów, grafiki nieruchomej i scen animowanych.

DŹWIĘK

Test dźwięku wykonało laboratorium specjalizujące się w ocenie jakości sprzętu hi-fi. Wrażliwa aparatura pomiarowa precyzyjnie skontrolowała jakość odtwarzania wszelkich odgłosów. To istotna część testu: niezrozumienie mówionych wskazówek w czasie gry psuje zabawę. Oczywiście wpływ na jakość dźwięku ma też telewizor. Aby wykluczyć ten czynnik, dźwięk do aparatury pomiarowej przekazywano bezpośrednio z konsoli.

CRASH TEST

Dla wszystkich trzech konsol był to ciężki sprawdzian. Upadek z 80 centymetrów (wysokość biurka) nie powinien zostawić widocznych śladów ani pogorszyć funkcjonowania urządzeń. Kontrolery musiały dodatkowo wytrzymać 100 obrotów w bębnie specjalnej wirówki.

TEST PRZYCISKÓW

Czy dżojpad wytrzyma długotrwałą eksploatację w rękach rozgorączkowanego gracza? Do tego testu zatrudniliśmy automat, który naciskał guziki 120 000 razy.

TEST NA ZAKURZENIE

Zdarza się, że nieużywana konsola miesiącami gromadzi pokłady kurzu. Podczas testu zasypywaliśmy konsole i kontrolery popiołem. Potem sprawdzaliśmy, czy wpłynęło to na ich działanie.

TEST CIECZY

Kiedy szklanka coli wyleje się na kontroler, wszystko się lepi, a przyciski przestaja działać. Po prostu katastrofa. Zdarza się to aż za często, więc do programu testów włączyliśmy słodki prysznic. Polewaliśmy kontroler i sprawdzaliśmy, jak działają przyciski. Po upływie 24 godzin (gdy płyn wysechł) test przycisków był ponawiany.

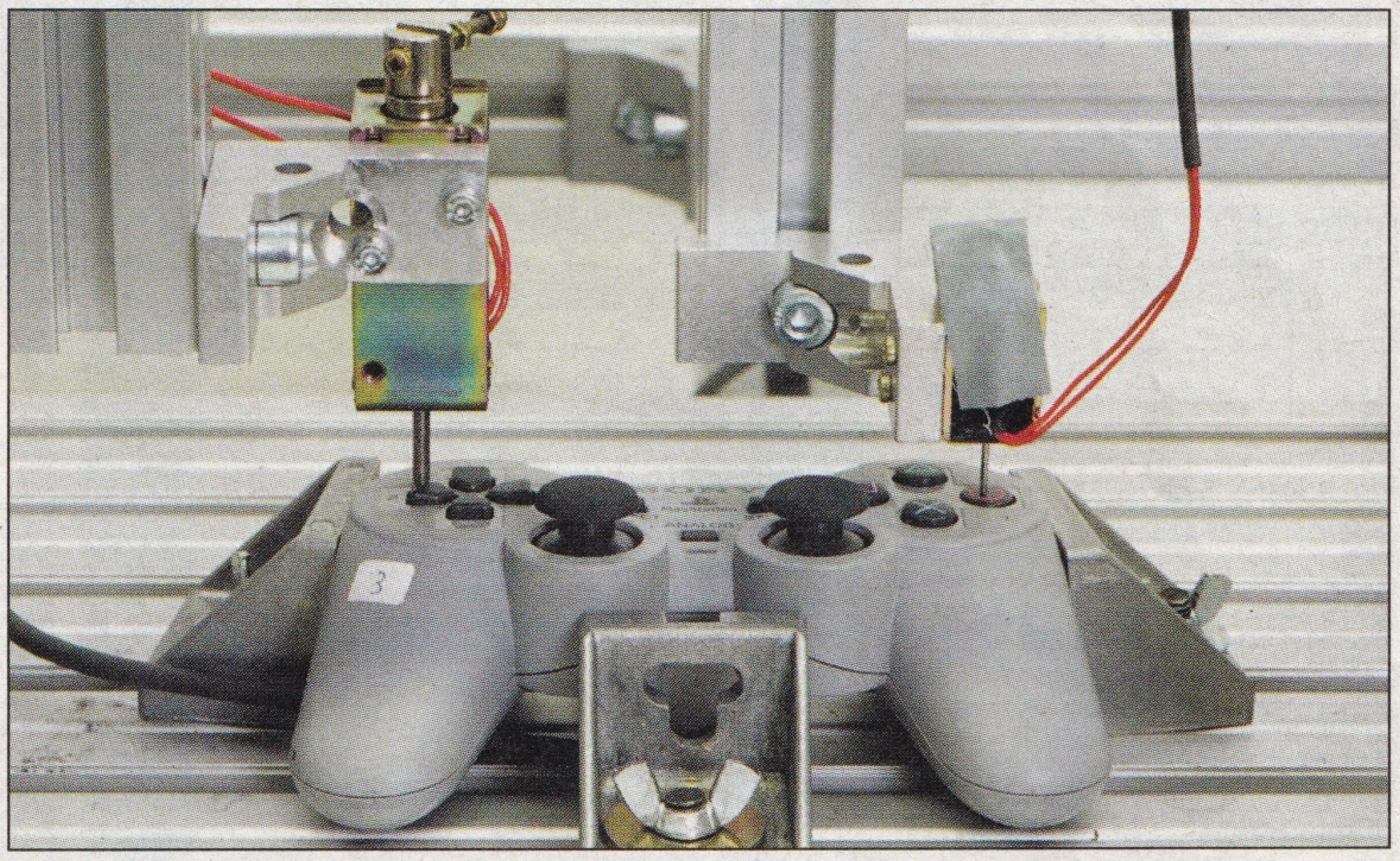
CENA/JAKOŚĆ

Jakość nie zawsze idzie w parze z ceną. Z drugiej strony niska cena nie gwarantuje zadowolenia z nabytku. Miarą trafności zakupu jest parametr Cena/Jakość. Uzyskujemy go, dzieląc koszt urządzenia przez uzyskaną w testach ocenę.

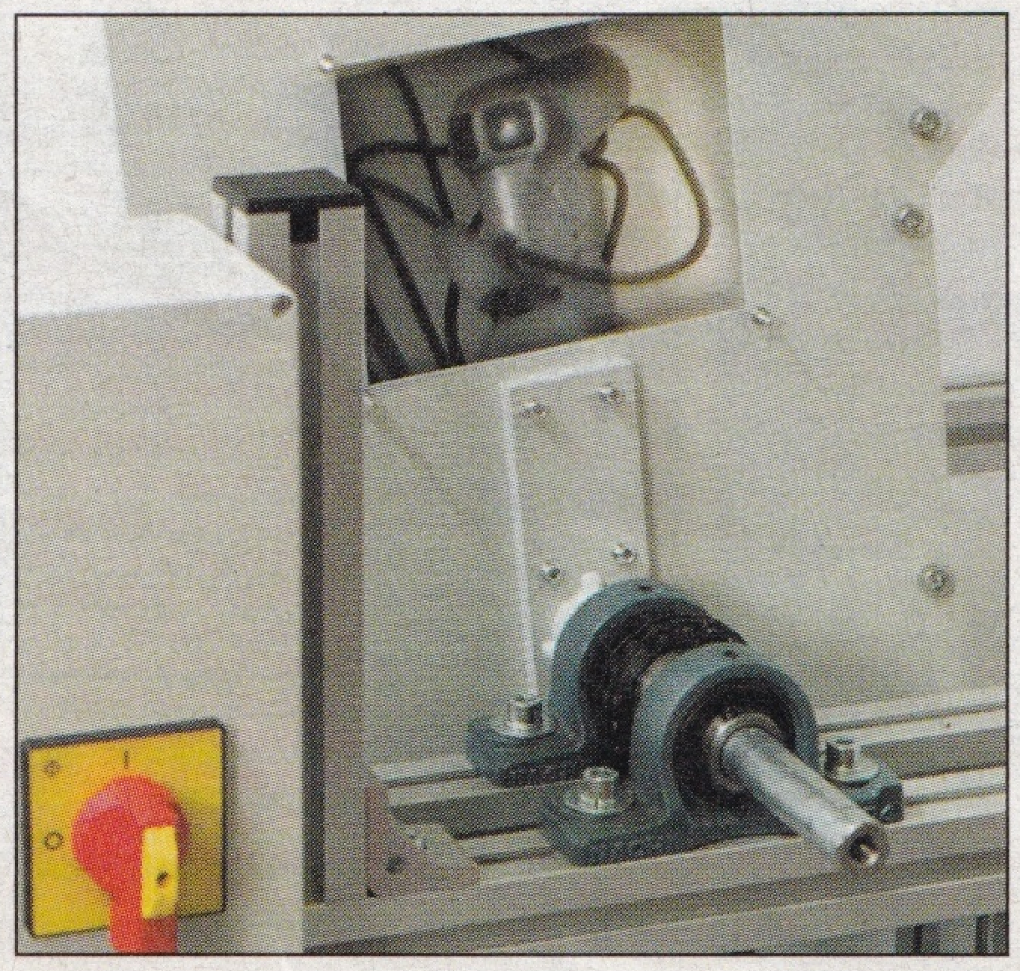
Przykład: PlayStation kosztuje 559 złotych. W teście uzyskała ocenę 4,50. Parametr Cena/Jakość wynosi dla niej 124. Z poniższej tabelki wynika, że jest to proporcja bardzo dobra.

Skala parametru Cena/Jakość

Ocena	Zakres
celująca	poniżej 121
bardzo dobra	od 121 do 170
dobra	od 171 do 220
dostateczna	od 221 do 270
mierna	od 271 do 320
niedostateczna	powyżej 320



Ta maszyna sprawdzała przyciski dżojpada wciskając je 120 000 razy



W takim urządzeniu testowaliśmy odporność kontrolerów na wirowanie. Żaden z nich nie dostał torsji i wszystkie działały poprawnie. Test zdany na szóstkę! Brawo!



Koszmarny sen gracza. Dżojpad dokładnie skąpany w coli. Czeka go teraz potężne mycie!

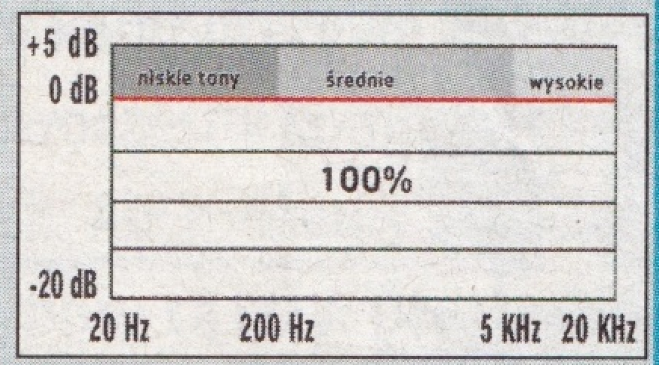


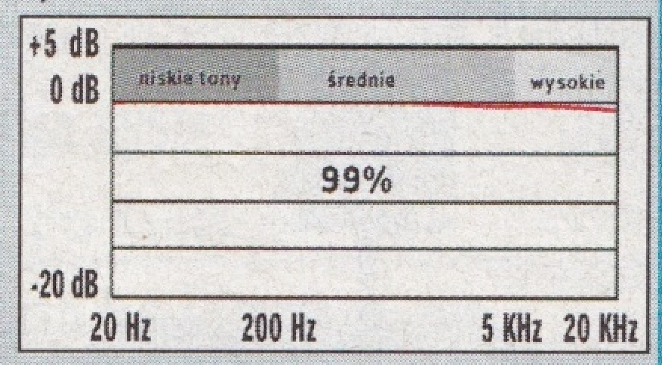
Dżojpad zasypany popiołem to niecodzienny widok. Okazuje się, że trochę kurzu mu nie przeszkadza

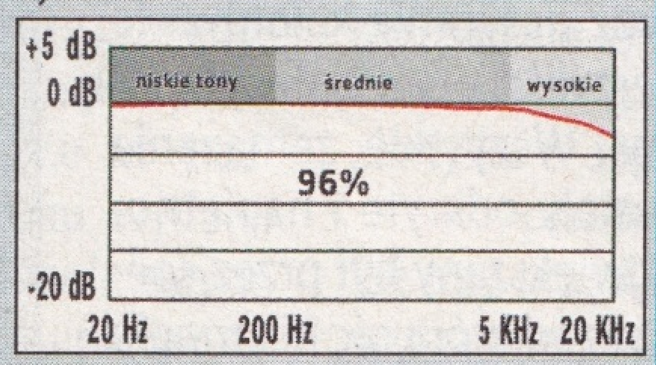
SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

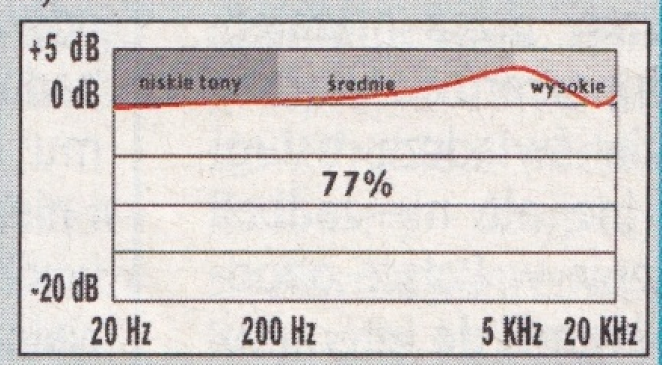
Konsola		1. miejsce (ZWYCIĘZCA Komputer Świat GRY JAKOŚĆ; ZWYCIĘZCA Komputer Świat GRY CENA/JAKOŚĆ)		2. miejsce		3. miejsce	
MODEL	**Waga**	**PlayStation**		**Dreamcast**	**Ocena**	**N64**	**Ocena**
Producent		Sony		Sega		Nintendo	
SERWIS	**10%**	**dobry**	**4,20**	**dostateczny**	**2,70**	**dobry**	**3,60**
Czas gwarancji	3%	średni – jeden rok	4	krótki – sześć miesięcy	2	krótki – sześć miesięcy	2
Sposób naprawy	3%	naprawa w ciągu dwóch tygodni	3	naprawa w ciągu dwóch tygodni	3	naprawa w ciągu dwóch tygodni	3
Serwis pomocy technicznej	3%	realizowany przez producenta	6	realizowany przez sprzedawców	3	realizowany przez importera	6
Serwis online producenta	1%	www.playstation-europe.com [1]	3	www.dreamcast.com [1]	3	www.nintendo.de [1]	3
INSTALACJA	**6%**	**bardzo dobra**	**5,33**	**dobra**	**3,67**	**bardzo dobra**	**5,33**
Podręcznik użytkownika	2%	dokładny, zrozumiały	5	dokładny, zrozumiały	5	dokładny, zrozumiały	5
Język podręcznika	2%	polski	6	angielski	1	polski	6
Instalacja konsoli	2%	łatwa	5	łatwa	5	łatwa	5
DŻOJPADY	**11%**	**bardzo dobre**	**5,09**	**dobre**	**4,18**	**bardzo dobre**	**4,72**
Ergonomia	2%	bardzo dobra	5	dobra	4	bardzo dobra	5
Dostęp do przycisków	2%	łatwy	5	łatwy	5	łatwy	5
Wrażenia dotykowe	2%	przyjemne	5	dobre	4	przyjemne	5
Liczba przycisków	2%	duża (11)	5	średnia (osiem)	4	duża (11)	5
Dodatkowe analogowe dżojstiki (gałki)	2%	dwa	6	jeden	4	jeden	4
Długość kabla połączeniowego	1%	typowa (2,00 metry)	4	typowa (1,90 metra)	4	typowa (1,80 metra)	4
KONSOLA	**13%**	**dobra**	**3,62**	**dobra**	**4,23**	**dostateczna**	**3,08**
Dostęp do elementów	2%	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	dobry	4
Gniazda do podłączenia kontrolerów	3%	mało (dwa)	3	dużo (cztery)	5	dużo (cztery)	5
Możliwość zapisu bez podłączania rozszerzeń	3%	nie	1	nie	1	zależnie od gry	4
Odtwarzanie płyt muzycznych CD-R	2%	tak	6	tak	6	nie	1
Odtwarzanie płyt muzycznych CD-RW	2%	tak	6	tak	6	nie	1
Zużycie energii (konsola włączona/wyłączona)	1%	zbyt wysokie (6,4 W/0,9 W) [2]	1	średnie (20,4 W/0 W)	3	zbyt wysokie (9,3 W/1,5 W) [2]	1
JAKOŚĆ OBRAZU	**24%**	**mierna**	**2,46**	**dobra**	**4,00**	**mierna**	**2,46**
Rozdzielczość obrazu	3%	bardzo niska	2	normalna	4	bardzo niska	2
Odwzorowanie kolorów	3%	przekłamane	3	przeciętne	4	silnie przekłamane	2
Zakłócenia obrazu (zniekształcenia, zbieżność)	3%	bardzo silne	2	normalne	4	normalne	4
Jasność (maksymalna jasność, kontrast)	3%	normalna	4	normalna	4	bardzo niska	2
Odwzorowanie tekstów	2%	przekłamane	3	przeciętne	4	silnie przekłamane	2
Odwzorowanie grafiki	5%	silnie przekłamane	2	przeciętne	4	silnie przekłamane	2
Odwzorowanie animacji	5%	silnie przekłamane	2	przeciętne	4	przekłamane	3
JAKOŚĆ DŹWIĘKU	**11%**	**bardzo dobra**	**4,64**	**dostateczna**	**3,18**	**niedostateczna**	**1,00**
wykres wzorcowy odwzorowania tonów:		wykres odwzorowania tonów:		wykres odwzorowania tonów:		wykres odwzorowania tonów:	
Odwzorowanie tonów	8%	wierne	6	nieco osłabione wysokie tony	4	bardzo silnie przekłamane	1
Zniekształcenia harmoniczne (1 kHz)	3%	bardzo silne (4,47%)	1	bardzo silne (35,48%)	1	poza skalą	1
WYTRZYMAŁOŚĆ	**18%**	**celująca**	**6,00**	**celująca**	**5,67**	**celująca**	**6,00**
Crash test dżojpada	3%	zaliczony	6	zaliczony	6	zaliczony	6
Crash test konsoli	4%	zaliczony	6	zaliczony	6	zaliczony	6
Test przycisków na zużycie	5%	zaliczony	6	zaliczony	6	zaliczony	6
Test kontrolera na zakurzenie	3%	zaliczony	6	zaliczony	6	zaliczony	6
Test kontrolera na zalanie	3%	zaliczony	6	przejściowe zakłócenia w działaniu	4	zaliczony	6
WYPOSAŻENIE DODATKOWE	**4%**	**dobre**	**4,33**	**mierne**	**2,00**	**dobre**	**4,00**
Kabel do telewizora	2%	tylko scart	4	tylko antenowy	2	tylko scart	4
Gry dodane do konsoli	1%	zależnie od promocji w konkretnym sklepie	3	tylko wersje demo	2	Mario 64	4
POZOSTAŁE KRYTERIA	**3%**	**celujące**	**6,00**	**dobre**	**4,00**	**dobre**	**4,00**
Zawartość pudełka z konsolą	0%	konsola, kontroler, kabel scart, adapter scart, kabel zasilający		konsola, kontroler, kabel antenowy i zasilający		konsola, kontroler, kabel scart, adapter scart, kabel zasilający	
Wyposażenie dostępne na rynku	2%	karty pamięci, pistolety, obudowy, dżojstiki, kierownice, mata do tańczenia i wiele innych	6	karty pamięci, moduł wstrząsowy, klawiatura, wędka, kierownice, pistolety	5	karta pamięci, rozszerzenie pamięci, moduł wstrząsowy, dżojstik, kierownica	4
Liczba gier dostępnych w czasie testu	2%	ponad 1000	6	około 60	3	około 150	4
OCENA CZĘŚCIOWA	**100%**	**dobra**	**4,30**	**dobra**	**4,05**	**dobra**	**3,66**
Dodatkowe punkty dodatnie		odtwarzanie kompaktów muzycznych	+0.1	odtwarzenie kompaktów muzycznych	+0,1	natychmiastowe ładowanie gier	+0,1
		kontroler z wibracjami	+0.1				
Dodatkowe punkty ujemne				bezużyteczny modem	–0,4	brak napędu CD	–0,1
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,50**	**dobra**	**3,75**	**dobra**	**3,66**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**		**niedostateczna**		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA		559 złotych		1399 złotych		499 złotych	
CENA ATRAKCYJNA		459 złotych – Bala, Wrocław, tel. (071) 3538028		1145 złotych – Świat Konsol, Warszawa, tel. 0601 237193		495 złotych – Ultima, Warszawa, tel. (022) 6247816	
sposób wyliczenia parametru cena/jakość		559 / 4,50 = 124 = bardzo dobra		1399 / 3,75 = 373 = niedostateczna		499 / 3,66 = 136 = bardzo dobra	

1 – Witryna internetowa w języku angielskim. 2 – Ocena zużycia energii obniżona za względu na złe funkcjonowanie wyłącznika (wysokie zużycie w stanie wyłączonym)









Prezentacja przetestowanych produktów

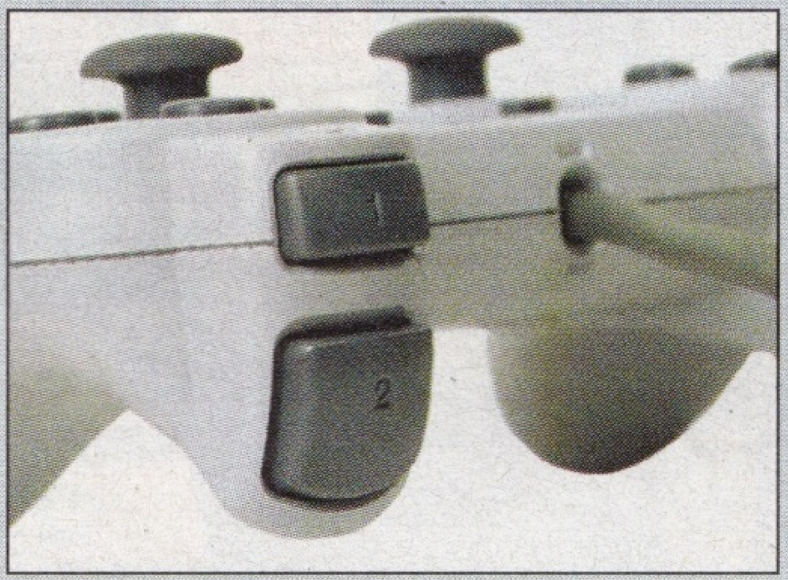
1. MIEJSCE – PLAYSTATION



JAKOŚĆ	bardzo dobra
CENA/JAKOŚĆ	bardzo dobra
CENA	559 złotych

+
- dobra jakość dźwięku
- ogromna liczba gier i akcesoriów
- świetny dżojpad w zestawie

–
- zła jakość obrazu
- brak kabla antenowego w zestawie
- tylko dwa gniazda dżojpadów



To już stara konstrukcja, ale wciąż dobrze się trzyma. Jej wielką zaletą jest szeroki wybór tytułów (ponad 1000). W zestawie jest wysokiej jakości wibrujący kontroler wyposażony w dwa analogowe minidżojstiki.
Gry na PlayStation ciągle jeszcze zaskakują wysoką jakością wykonania, choć widać, że możliwości konsoli są już na wyczerpaniu.

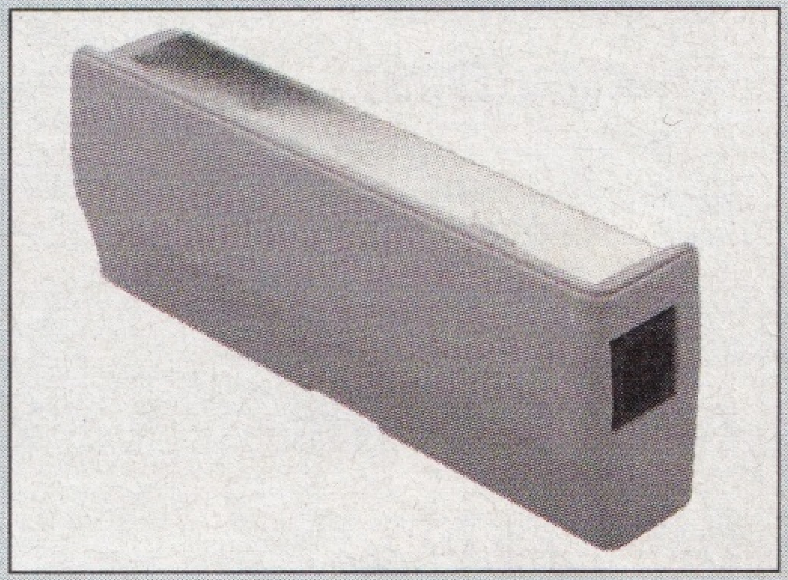
2. MIEJSCE – DREAMCAST



JAKOŚĆ	dobra
CENA/JAKOŚĆ	niedostateczna
CENA	1399 złotych

+
- dobra jakość obrazu
- cztery gniazda dżojpadów
- nowoczesna technologia i dobra konstrukcja

–
- wysoka cena
- mała liczba gier
- brak kabla scart w zestawie
- bezużyteczny modem



Konsola Segi jest najbardziej zaawansowana technicznie i to widać od pierwszej chwili. Obraz ma doskonałą jakość, a grafika jest płynna i szybka. Zaś wbudowany modem pozwala na zabawę przez internet. Niestety, nie w Polsce. To co mogłoby cieszyć, irytuje! Nie obawiajmy się jednak o gry – w planach wydawniczych różnych firm jest kilkadziesiąt tytułów na DC.

3. MIEJSCE – NINTENDO 64



JAKOŚĆ	dobra
CENA/JAKOŚĆ	bardzo dobra
CENA	499 złotych

+
- natychmiastowe ładowanie gier
- zapisywanie stanu gry możliwe bez osobnej karty pamięci

–
- bardzo wysokie ceny gier
- zła jakość obrazu
- zła jakość dźwięku
- brak możliwości odtwarzania kompaktów muzycznych
- brak kabla antenowego



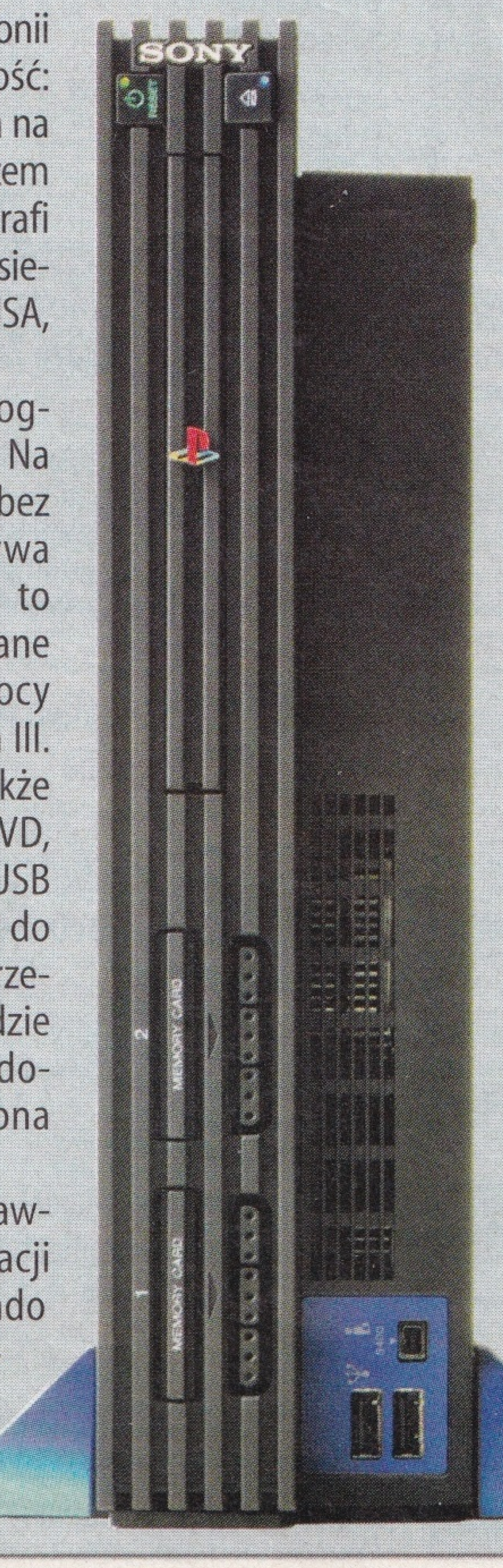
Ta konsola zamiast płyt CD używa kartridży. Ich niewielka pojemność powoduje, że obraz i dźwięk w grach ma niską jakość. Za to nie trzeba czekać na doładowywanie grafiki. Szkoda, że gry mają zaporowe ceny. GRY poleca ją Nintendo 64 tylko fanom hydraulika Mario i goryla Donkey Konga. Tych postaci nie spotykamy gdzie indziej.

KONSOLE JUTRA

W marcu w Japonii pojawiła się nowość: PlayStation 2. Konsola na razie objęta jest zakazem eksportu; wkrótce trafi na inne rynki Azji, jesienią zadebiutuje w USA, a zimą – w Europie.
PlayStation 2 ma ogromne możliwości. Na pierwszy rzut oka bez problemu wygrywa z konkurencją. PS2 to nie tylko wyrafinowane urządzenie o mocy większej od Pentium III. Konsola ta może także odtwarzać filmy DVD, ma modem, złącze USB i jest przystosowana do internetu. Wersja sprzedawana w USA będzie prawdopodobnie dodatkowo wyposażona w twardy dysk.

Nintendo nie ujawnia wielu informacji o następcy Nintendo 64. Wiadomo że nowa konsola otrzymała sympatyczną nazwę Dolphin. Projekt urządzenia powstaje we współpracy z firmą IBM (producenta pecetów); podobnie jak PS2 będzie wykorzystywała technologię DVD. Dolphin ma się ukazać pod koniec 2001 roku, ale ta data może ulec zmianie. Niestety, na razie nie pokazano jeszcze żadnych próbek grafiki.

Czarnym koniem wyścigu o miano najlepszego producenta konsol może okazać się Microsoft, który pracuje nad projektem nazwanym X Box. Konsola ta będzie wykorzystywać system Windows, przez co przenoszenie gier z peceta ma być banalnie proste. Czołowi producenci zadeklarowali już wsparcie X Boxa.



Tak wygląda PS2. Konsolę możemy postawić lub położyć

RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
KOMPUTER ŚWIAT	142 432 [1]	↑
KOMPUTER ŚWIAT GRY	98 457 [2]	↑
PLAY	– [3]	–
CD ACTION	94 829 [1]	↑
NEO PLUS	30 984 [4]	↑
RESET	22 829 [1]	↓
ACTION PLUS	– [5]	?
CLICK!	– [3]	–
GAMESTATION	– [5]	?
GRY KOMPUTEROWE	– [5]	?
IO	– [5]	?
NEW S SERVICE	– [5]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [5]	?
PLAYSTATION PLUS	– [5]	?
PSX EXTREME	– [5]	?
PSX FAN	– [5]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [5]	?

1 – dane potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy, obejmują pierwsze trzy kwartały 1999 r.; 2 – dotyczy dodatku do Komputer ŚWIATA; 3 – brak danych (nowy tytuł); 4 – informacja od wydawcy; 5 – wydawca nie udostępnił nam danych



fot. Paweł Gromada

Pisma o grach co miesiąc kuszą kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku – przeczytaj u nas. Aby ułatwić Ci wybór, GRY prezentują zawartość konkurencyjnych magazynów

Kiosk GIER



Numer: 13/2000
Płyta: brak
Cena: 3,20 zł

Temat tytułowy
test hotline'ów – linii pomocy technicznych

Tematy
porady jak instalować angielskojęzyczne programy, test ośmiu dżojstików, 25 wskazówek dla internautów

Inne
pecetowi komandosi – test taktycznych gier akcji



Numer: 1-2/2000
Płyta: brak
Cena: 3,50 zł

Temat tytułowy
prezentacja serii gier Resident Evil

Recenzje
F1 2000, MDK 2, Messiah, Resident Evil 3: Nemesis, Rollcage Stage II, Slave Zero, Syphon Filter 2

Inne
dwustronny plakat-gigant, 23 naklejki z bohaterami gier



Numer: 6/2000
Płyta: 2xCD
Cena: 16,99 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Tachyon: The Fringe

Recenzje
Grand Prix World, Need for Speed: Porsche 2000, Rollcage II, Starlancer, Thief II: The Metal Age, Ultima IX

Inne
na płycie CD pełna wersja gry G-Police



Numer: 6/2000
Płyta: brak
Cena: 5,90 zł

Temat tytułowy
relacja z E3

Recenzje
Armorines, Gekido, Micro Maniacs, Rally Masters, Ray Crisis, Victory Boxing 3

Inne
opisy gier: Crazy Taxi, Wild Arms, Vagrant Story; tajne kody; plakaty z gier Ridge Racer 5 i Dragon Valor



Numer: 6/2000
Cena bez CD: 4,90 zł
Cena z CD: 9,90 zł

Temat tytułowy
relacja z E3

Recenzje
Boarder Zone, Dogs of War, Flying Heroes, Grand Prix World, Tridonis

Inne
opis gry karcianej Babylon 5, konkurs fotograficzny, relacja ze Skate Jam Puławy, historia zespołu Bloodhound Gang



Numer: 12/2000
Płyta: brak
Cena: 3,20 zł

Temat tytułowy
test gry Daikatana

Recenzje
Evolva, Ground Control, Starlancer, Ultima Online Renaissance

Inne
poradnik konfigurowania przeglądarki Netscape, jak działają aparaty cyfrowe, dwa plakaty



Numer: 6/2000
Cena bez płyty: 5,50 zł
z CD: 11,95 zł
z DVD: 24,90 zł

Temat tytułowy
zapowiedź gry Ground Control

Recenzje
Enemy Engaged, Majesty, Martian Gothic: Unification, Tachyon: The Fringe

Inne
zapowiedzi gier: Anachronox, Battle Isle IV, Halo, In Cold Blood, Mafia, Startopia



Numer: 6/2000
Płyta: 2xCD
Cena: 12,70 zł

Temat tytułowy
recenzja gry MDK 2

Recenzje
Diablo II, Die Hard Trilogy 2, Ground Control, Icewind Dale, Martian Gothic: Unification, Star Wars: Force Commander, Thief II: The Metal Age

Inne
na płycie CD pełna wersja gry Inca



Numer: 6/2000
Płyta: brak
Cena: 6,80 zł

Temat tytułowy
relacja z E3 i z Extreme Party

Recenzje
Gekido, Grind Session, Mr. Driller, Nightmare Creatures 2, Primal Image, Sky Surfer, Vagrant Story, Wild Arms 2

Inne
opisy gier: Jackie Chan, Theme Park World, Vagrant Story, Wild Arms 2



Numer: 6/2000
Cena bez CD: 5,90 zł
Cena z CD: 10,90 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Thief II

Recenzje
Dune 2000, Flying Heroes, Freespace 2, Hind, Majesty, Soldier of Fortune, Tridonis

Inne
test dżojstików, muzyczne rytmy gier komputerowych, opis programu Magix Music Maker Generation 5

Porównanie ocen

GRY oceniają surowo, ale sprawiedliwie. Wszystkie opisywane u nas produkty przechodzą miarodajne testy. Zobaczmy, jak nasze wyniki wypadają w porównaniu z ocenami innych pism

W zestawieniu znalazły się wszystkie wydane w tym roku numery czasopism, od styczniowego do czerwcowego włącznie. Przy każdej pozycji podajemy ocenę i platformę sprzętową, której ona dotyczy. Różne pisma stosują różne skale ocen – oprócz znanej z GIER skali szkolnej spotykamy stupunktową, dziesiętną i pięciopunktową. Wszystkie oceny zostały przeliczone według naszej skali i na tej podstawie zaznaczone odpowiednim kolorem. Wyniki są ciekawe, a z każdym numerem GIER zestawienie się powiększa.

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49	dostateczna od 2,50 do 3,49
bardzo dobra od 4,50 do 5,49	mierna od 1,50 do 2,49
dobra od 3,50 do 4,49	niedostateczna poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIONYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA

Tytuł gry	Typ gry	Komputer Świat GRY	Komputer Świat	Play	CD Action	Click!	Gry Komputerowe	Neo Plus	New S Service	PlayStation Magazyn	PSX Extreme	Reset	Świat Gier Komputerowych
Age of Wonders	strategiczna	PC: 4,11	PC: 5/6		PC: 6/10				PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Airport Inc. (PL)	strategiczna				PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 69%		PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 4/5
Atlantis 2 (PL)	przygodowa		PC: 5/6				PC: 83%		PC: 8/10			PC: 6/10	PC: 5/5
C&C: Tiberian Sun – Firestorm	strategiczna	PC: 4,34			PC: 5/10	PC: 4/6	PC: 89%		PC: 6/10			PC: 5,5/10	PC: 4/5
Croc 2	zręcznościowa				PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 5/10			PC: 8/10	
Crusaders of Might&Magic	zręcznościowa				PC: 8/10			PSX: 6/10	PC: 3/10		PSX: 6/10	PC: 7,5/10	
Demise (PL)	fabularna				PC: 8/10	PC: 3/6	PC: 65%		PC: 7/10			PC: 7/10	PC: 3/5
Die Hard Trilogy 2	zręcznościowa	PSX: 3,32			PC: 6/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 5/10	PSX: 8/10	PSX: 6/10	PC: 7/10	
F1 2000	zręcznościowa			PSX: 8,9	PC: 8/10	PC: 3/6		PSX:5/10	PC: 7/10		PSX: 8/10	PC: 8,5/10	
Faraon (PL)	strategiczna	PC: 5,10	PC: 4/6		PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 83%		PC: 8/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Faust (PL)	przygodowa	PC: 3,39			PC: 9/10	PC: 3/6	PC: 80%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Fear Effect	przygodowa			PSX: 8,9				PSX: 8/10		PSX: 8/10			
Final Fantasy VIII	fabularna	PSX: 4,73	PC: 4/6		PC: 9+/10	PC: 6/6	PC: 92%		PC: 6/10			PC: 7/10	PC: 3/5
Flight Simulator 2000	symulacyjna		PC: 5/6		PC: 6/10	PC: 4/6	PC: 89%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Freespace 2 (PL)	zręcznościowa	PC: 5,08				PC: 4/6							PC: 5/5
Gabriel Knight 3	przygodowa		PC: 4/6		PC: 9/10		PC: 92%		PC: 9/10			PC: 8/10	PC: 5/5
Gran Turismo 2	zręcznościowa	PSX: 5,29				PSX: 5/6		PSX: 9/10		PSX: 10/10	PSX: 8/10		
H&D: Fight for Freedom	zręcznościowa				PC: 7/10		PC: 62%		PC: 6/10			PC: 5/10	PC: 4/5
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	przygodowa	PC: 4,00			PC: 8/10	PC: 5/6			PC: 7/10				
Liga Polska Manager 2000 (PL)	ekonomiczna		PC: 5/6		PC: 7/10		PC: 67%		PC: 2/10			PC: 7/10	PC: 4/5
MDK 2	zręcznościowa			PC: 9/10									
Medievil 2	zręcznościowa			PSX: 8,8/10		PSX: 5/6		PSX: 8/10		PSX: 9/10	PSX: 7/10		
Messiah	zręcznościowa			PC: 9/10	PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 83%					PC: 9/10	PC: 4/5
Might&Magic VII (PL)	fabularna		PC: 5/6		PC: 7/10	PC: 3/6							
Need for Speed: Porsche 2000	zręcznościowa	PC: 4,89			PC: 9/10	PSX: 5/6	PC: 91%	PSX: 6/10	PC: 8/10		PSX: 7/10	PC: 8/10	PC: 5/5
Nox	fabularna	PC: 4,61			PC: 8/10	PC: 6/6	PC: 83%		PC: 7/10			PC: 7/10	PC: 5/5
Planescape Torment (PL)	fabularna	PC: 5,55	PC: 5/6		PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 90%		PC: 9/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Quake III: Arena	zręcznościowa				PC: 9/10		PC: 95%		PC: 9/10				PC: 5/5
Rally Championship	zręcznościowa		PC: 5/6		PC: 9/10			PSX: 8/10	PC: 9/10	PSX: 7/10	PSX: 7/10		
Rollcage Stage II	zręcznościowa			PSX: 7,5	PC: 9/10		PC: 65%				PSX: 7/10	PC: 8/10	PC: 4/5
Slave Zero	zręcznościowa			PC: 7,2			PC: 82%	PSX: 6/10	PC: 5/10				
Soldier of Fortune	zręcznościowa					PC: 5/6	PC: 86%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 5/5
SpecOps 2	zręcznościowa		PC: 4/6		PC: 3/10		PC: 91%		PC: 6/10		PSX: 7/10	PC: 4/10	PC: 4/5
Star Wars: Force Commander	strategiczna				PC: 6/10	PC: 3/6	PC: 90%		PC: 8/10			PC: 5/10	PC: 5/5
Swedish Touring Car Champ.	zręcznościowa				PC: 6/10	PC: 3/6	PC: 69%		PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 3/5
Superbike 2000	zręcznościowa				PC: 8+/10	PSX: 5/6	PC: 86%	PSX: 5/10	PC: 6/10	PSX: 7/10	PSX: 6/10	PC: 9/10	PC: 5/5
SWAT 3	strategiczna		PC: 4/6		PC: 8/10		PC: 91%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 5/5
Syphon Filter 2	zręcznościowa			PSX: 8,8		PC: 4/6		PSX: 7/10		PSX: 9/10	PSX: 8/10		
The Sims (PL)	strategiczna	PC: 4,43			PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 90%		PC: 9/10			PC: 8/10	PC: 5/5
Theme Park World (PL)	strategiczna				PC: 8/10				PC: 6/10	PSX: 8/10	PSX: 8/10		PC: 4/5
Thief II:The Metal Age	zręcznościowa	PC: 5,42			PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 89%		PC: 9/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Toy Story 2	zręcznościowa	PSX: 4,86			PC: 6/10	PC, PSX: 5/6	PC: 63%	PSX: 7/10	PC: 5/10		PSX: 6/10	PC: 5,5/10	PC: 4/5
Tzar (PL)	strategiczna			PC: 8,2	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 83%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Ultima IX: Ascension	fabularna		PC: 4/6		PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 85%		PC: 5/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Urban Chaos	zręcznościowa				PC: 8/10			PSX: 7/10	PC: 7/10	PSX: 8/10	PSX: 7/10	PC: 9/10	PC: 4/5



fot. Marek Nelken

Najniższe ceny w kraju

Przewodnik po korzystnych ofertach gier, konsol i akcesoriów

Jeżeli chcemy kupić konkretną grę lub nie wiemy, czy warto nabyć konsolę w najbliższym sklepie komputerowym – sprawdźmy, ile żądają inni.

Nasze zestawienie najniższych cen gier, konsol i akcesoriów powstaje na podstawie ogłoszeń publikowanych w polskich gazetach i czasopismach oraz przysyłanych do redakcji **GIER** ofert firm komputerowych.

Zestawienie nie jest oficjalnym cennikiem, **GRY** nie są też w stanie weryfikować wszystkich ofert. Chcemy po prostu dać Czytelnikom orientację w rynku i możliwość porównania cen.

Pamiętajmy, aby nigdy nie płacić z góry oraz wybierać oferty firm, które zobowiązują się do zwrotu gotówki za wadliwy towar. Dalszych informacji szukajmy pod podanymi poniżej adresami.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie ciekawych ofert faksem pod numerem: (022) 6084077 lub pocztą elektroniczną pod adresem: gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

GRY

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa
Platforma PC						
Abomination	↓	79	ARD Soft	Warszawa	(022) 8632259	www.ardsoft.com.pl
Age of Empires II	→	184	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Age of Wonders	↓	124	FisCom	Bystrzyca	(074) 8111004	www.fiscom.ng.pl
Airline Tycoon (PL)	→	59	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Airport	↓	145	Gralnia.com	Warszawa	(022) 8633712	www.gralnia.com
Anno 1602 (PL)	↑	95	AXIS	Świebodzin	(068) 3827229	
Atlantis 2 (PL)	↓	69	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Aztec (PL)	●	59	Gralnia.com	Warszawa	(022) 8633712	www.gralnia.com
Baldur's Gate + dodatek[2] (PL)	→	139	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Battlezone II	↓	149	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Braveheart	↓	149	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Championship Manager 99/00	↓	119	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Civilization: Call to Power	↓	75	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Close Combat IV	↓	149	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Command&Conquer: Tiberian Sun	↓	78	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Creatures Adventures	↓	94	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Cutthroats	↓	159	ARD Soft	Warszawa	(022) 8632259	www.ardsoft.com.pl
Daikatana	●	152	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Demise (PL)	●	89	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Die Hard Trilogy 2	●	105	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Driver	↑	95	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Dungeon Keeper II (PL)	↑	95	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Earth 2150 (PL)	↓	52	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
F1 2000	●	99	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
F-22 Lightning 3	↓	129	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Faraon (PL)	→	139	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Faust (PL)	↓	69	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
FIFA 2000	→	89	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.com.pl
Final Fantasy VIII	↓	149	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Flanker 2.0	↑	94	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Football Manager 2000	↓	99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Force 21	↓	149	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Ford Racing	→	109	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Freespace 2 (PL)	●	75	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Gabriel Knight 3	→	149	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.com.pl
Gorky 17 (PL)	→	54	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Grand Theft Auto 2	↓	145	AXIS	Świebodzin	(068) 3827229	
Gromada (PL)	↓	46	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Half-Life Generation	●	145	PLAY	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	↓	64	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Homeworld	↓	151	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Hugo (PL)	●	65	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Hype the Time Quest (PL)	●	95	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Interstate 82	●	99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637901	www.planetagier.com.pl
Jagged Alliance 2 (PL)	↓	48	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Kroniki Czarnego Księżyca (PL)	↓	65	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Larry 7 (PL)	↓	65	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Liga Polska. Manager 2000 (PL)	→	89	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Might & Magic VII (PL)	↓	79	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637901	www.planetagier.com.pl
NFS: Porsche 2000	●	99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Nomad Soul	↓	135	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
NOX	●	99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Official Formula 1 Racing	↓	150	AXIS	Świebodzin	(068) 3827229	
Pizza Syndicate (PL)	↓	59	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Planescape Torment (PL)	↓	149	PLAY	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Pompei (PL)	●	75	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Quake III Arena	↓	170	AXIS	Świebodzin	(068) 3827229	
Rally Championship (PL)	↓	95	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Rezerwowe Psy (PL)	↓	49	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637901	www.planetagier.com.pl
Rising Sun	●	151	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
RollerCoaster Tycoon (PL)	●	64	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
SimCity 3000 (PL)	↓	69	PLAY	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Soldier of Fortune	●	183	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
StarCraft	↓	89	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Star Wars: Force Commander	●	178	Gralnia.com	Warszawa	(022) 8633712	www.gralnia.com
The Sims (PL)	↓	96	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Theocracy (PL)	●	86	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Thief II: The Metal Age	●	149	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Tomb Raider IV	↓	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	
Total Annihilation: Kingdoms	↓	59	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637901	www.planetagier.com.pl
UEFA Champ. League 1999/2000	●	149	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Ultima IX: Ascension	●	118	TimSoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Unreal Tournament	↓	89	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.com.pl
Urban Chaos	→	135	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Worms Armageddon (PL)	↓	64	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Platforma Sony PlayStation						
Die Hard Trilogy 2	●	199	Świat Konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsole/
Dino Crisis	●	209	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Eagle One Harrier Attack	●	209	Ultima	Warszawa	(022) 6247817	www.ultima.pl
F1 2000	●	199	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7640000	
Final Fantasy VIII	→	195	Ultima	Warszawa	(022) 6247818	www.ultima.pl
Gran Turismo 2	↑	199	Ultima	Warszawa	(022) 6247819	www.ultima.pl
Resident Evil 3: Nemesis	●	219	Ultima	Warszawa	(022) 6247821	www.ultima.pl
Supercross 2000	●	199	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Syphon Filter	●	189	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7640001	
Tenchu	→	129	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7640002	
This is Football	●	109	Ultima	Warszawa	(022) 6247822	www.ultima.pl
Tomb Raider IV	↓	199	Świat Konsol	Warszawa	602851881	www.astercity.net/~konsole/
Tomorrow Never Dies	●	199	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Toy Story 2	→	199	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7640003	
Vigilante 8 II	●	189	Świat Konsol	Warszawa	602851881	www.astercity.net/~konsole/
V-Rally 2	↓	190	Świat Konsol	Warszawa	602851881	www.astercity.net/~konsole/
Xena The Warrior Princess	→	199	Ultima	Warszawa	(022) 6247824	www.ultima.pl
Platforma Nintendo 64						
Roadster	●	295	Świat Konsol	Warszawa	0-602851881	www.astercity.net/~konsole/
Armorines	→	269	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Banjo Kazooie	↑	239	Comat	Warszawa	(022) 6302974	www.comat.com.pl
Command & Conquer 3D	●	259	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Destruction Derby 64	●	279	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
F1 World Grand Prix II	→	229	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Mario Kart	↑	159	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
NBA Live 2000	●	269	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Quake II N64	●	269	Comat	Warszawa	(022) 6302974	www.comat.com.pl
Star Wars: Rogue Squadron	●	269	Comat	Warszawa	(022) 6302974	www.comat.com.pl
Rugrats Treasure Hunt	●	289	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Turok 3	→	289	Comat	Warszawa	(022) 6302974	www.comat.com.pl
Zelda: The Ocarina of Time	●	269	Comat	Warszawa	(022) 6302974	www.comat.com.pl

[2]Opowieści z Wybrzeża Mieczy

SPRZĘT

Produkt		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon	Witryna internetowa
PlayStation						
Dżojpad cyfrowy	●	119,00	Comat	Warszawa	(022) 6302970	www.comat.com.pl
Karta pamięci 1 MB	↑	45,00	EXE	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Kierownica V3 FX	↑	349,00	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Konsola PlayStation (ze zwykłym dżojpadem)	●	459,00	Bala	Wrocław	(071) 3538028	
Memory card 120 bloków	↑	75,90	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Mysz	↑	65,90	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Nintendo 64						
Duża karta pamięci	●	59,00	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Dżojstik	●	129,00	Comat	Warszawa	(022) 6302974	www.comat.com.pl
Expansion Pack	↑	129,00	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Action Replay	●	99,00	Świat Konsol	Warszawa	0 602 851 881	www.astercity.net/~konsole/
Nintendo pad	●	129,00	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Rampak Nintendo	●	169,00	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Rumble Pack	↓	59,00	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru GRY ustaliły, które towary staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●

[1]Supermarkety Media Markt znajdują się też w: Częstochowie (tel. 034/3670100), Łodzi (tel. 042/6773100), Poznaniu (tel. 061/8744800), Warszawie (tel. 022/7711100) i Zabrzu (tel. 032/3737100)

Gdy mamy problemy ze źle działającymi programami, szukajmy ratunku w internecie. **GRY** podpowiadają, gdzie znajdziemy aktualne łatki do gier oraz sterowniki do kart graficznych i dźwiękowych

Przydatne pliki

Wadliwe działanie programów czy zawieszanie się komputera nie zawsze wynika z błędów użytkownika. Często winne są usterki w programach. Do naprawy usterek służą małe programiki zwane łatkami.

Przy każdej pozycji w tabeli widnieje numer wersji łatki, data jej wydania oraz wielkość pliku. Na czerwono wyróżnione są nowe łatki, o których nie informowaliśmy w poprzednim wydaniu **GIER**

NAJWAŻNIEJSZE ŁATKI DO GIER

1 **Age of Empires II** • wersja 1.0 z 2.12.1999 (262 kB)
ftp://ftp.task.gda.pl/vol/d31/ftp.cyf-kr.edu.pl/pub/mirror/Microsoft/SoftLib/mslfiles/age2cpfix.exe

2 **Age of Wonders** • wersja 1.36 z 9.03.2000 (4,5 MB)
ftp://208.46.214.92/aow/patches/aow136.exe

3 **Battlezone II** • wersja 1.1 z 24.02.2000 (3,2 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/battlezoneiiupdate.exe

4 **Champ. Manager: Season 99/00** • wersja 3.73 z 4.05.2000 (3,5 MB)
http://www.cm3.org.pl/download/cm99_373.exe

5 **Close Combat VI** • wersja 4.02 z 19.02.2000 (15,4 MB)
http://www.clubssi.com/closecombat/downloads/patch/CloseCombatIVPatch2International.exe

6 **Command&Conquer: Tiberian Sun** • wersja 2.02 z 29.02.00 (5,49 MB)
ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS202EN.EXE

7 **Delta Force II** • wersja 1.06.14 z 3.03.2000 (5,3 MB)
http://www.mirage.com.pl/patches/df2upd8.exe

8 **Descent 3 PL** • wersja 1.3.0 (2,5 MB)
http://www.cdprojekt.com/ftp/patche/descent3pl/descent3PL_13.exe

9 **Drakan** • wersja 445 z 8.02.2000 (6,52 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/drakan_patch445_eng.zip

10 **Driver** • wersja 2.0 z 24.01.2000 (1,4 MB)
http://www.lem.com.pl/katalog/patch/driveruspatchv2.exe

11 **Earth 2150** • wersja 2.0 (5,1 MB)
http://www.topware.pl/patch/earth2150/Earth20PL.EXE

12 **Faraon** • Edytor misji • wersja z 3.03.2000 (3,01 MB)
http://www.play-it.pl/content/indexy/grypc/pharaoh/darmo/PharaohEnhancementPack.EXE

13 **Final Fantasy VIII** • wersja 1.2 z 25.04.2000 (9,9 MB)
http://www.mirage.com.pl/patches/FF8SqeaPatch.ZIP

14 **Flanker 2.0** • wersja 2.02 z 4.04.2000 (2,18 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/flanker202.exe

15 **Flight Simulator 2000** • wersja 2B z 20.03.2000 (8,89 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/fs2000_pro_update2b.exe

16 **Flight Unlimited III** • wersja 2.0 z 2.11.1999 (1,29 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/fu3patch.exe

17 **Force Commander** • wersja 1.1 z 30.03.2000 (4,2 MB)
http://www.lem.com.pl/katalog/patch/focomupd11.zip

18 **Freespace 2** • wersja 1.02 z 3.12.1999 (1,04 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/fs21x-12.exe

19 **Grand Theft Auto 2** • wersja 1.03 z 4.02.2000 (3,9 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/vol/d31/www.gamesroyale.com/patches/GTA2v103wPatch.exe

20 **Half-Life: Opposing Force** • wersja 1.0.0.1 z 23.11.1999 (684 kB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/opfor1001.exe

21 **Heroes of Might&Magic III PL** • wersja z 1.2 (1,41 MB)
http://www.mirage.com.pl/patches/heroes12pl.zip

22 **Hokus Pokus Różowa Pantera** • wersja z 25.03.2000 (0,1 MB)
http://www.cdprojekt.com/ftp/patche/hokus%20pokus%20rozowa%20pantera/pantera.zip

23 **Homeworld** • wersja 1.05 z 5.04.2000 (1,98 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/homeworld105patch.exe

24 **Indiana Jones 4** • wersja 1.2 z 7.02.2000 (0,93 MB)
ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/IJ3DUpdate1.2.exe

25 **Messiah** • wersja 0.1 z 8.04.2000 (4,38 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/vol/d31/www.gamesroyale.com/patches/Update_0.1.exe

26 **Might&Magic VII PL** • wersja 1.02 (0,42 MB)
http://www.mirage.com.pl/patches/mm7pl102.zip

27 **Need for Speed: Road Challenge** • wersja 4.44 z 12.04.2000 (2,5 MB)
ftp://ftp.gamesdomain.com/pub/patches/pc/3dcard-patches/n/nfs4v444.zip

28 **Nox** • wersja 1.1 z 31.03.2000 (1,21 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/vol/d31/www.gamesroyale.com/files/NoxEng11.exe

29 **Quake III: Arena** • wersja 1.17 Point Release z 27.04.2000 (8,5 MB)
ftp://ftp.gamesdomain.com/pub/patches/pc/3dcard-patches/q/q3av117.zip

30 **Rally Championship** • wersja 5.29 z 6.04.2000 (0,49 MB)
http://www.lem.com.pl/katalog/patch/ral5_290.zip

31 **Revenant** • wersja 1,2e z 24.02.2000 (2,1 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/revpatch_12.exe

32 **Settlers III** • wersja 1.58 z 4.04.2000 (4,2 MB)
http://www.cdprojekt.com/ftp/patche/settlers3/patch%201.58/s3old158.exe

33 **Soldier of Fortune** • wersja 1.04 z 25.04.2000 (0,65 MB)
http://www.lem.com.pl/katalog/patch/sof104patch.exe

34 **The Sims** • wersja 1.1 (tylko ang.) z 30.03.2000 (2,78 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/thesimspatch0.exe

35 **Theme Park World** • wersja 2.0 (ang.) z 3.05.2000 (5,7 MB)
ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/pc/general-patches/t/tpw2_0eu.zip

36 **Thief II: Metal Age** • wersja 1.18 z 7.04.2000 (32,49 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/vol/d31/www.gamesroyale.com/files/Thief2Patch107-118.exe

37 **Tomb Raider IV: The Last Revelation** • wersja z 22.12.1999 (425 kB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/tombtlrpatch.exe

38 **Unreal Tournament** • wersja 4.13 z 28.03.2000 (5,6 MB)
ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/utpatch413.exe

39 **Wheel of Time** • Direct 3D patch 2 z 5.05.2000 (0,09 MB)
http://www.wheeloftime.com/WoTD3DPatch2.exe

STEROWNIKI DO KART GRAFICZNYCH

3dfx Voodoo 3 2000/3000 16 MB RAM AGP 1.04.07 beta • wersja z 19.04.2000 (7,03 MB)
ftp://ftp.pc.com.pl/pliki/drivery/voodoo3/v3-w9x-figs-1.04.07-beta.exe

3dfx Voodoo 3 3500 TV AGP beta • wersja z 1 27.04.2000 (5,8 MB)
ftp://ftp.tch.waw.pl/pub/Mirror/3dfx/Voodoo%203%203500/w9x/BETA/v33500tv-w9x-nonus-beta1.exe [1]

ASUS V3400/3800/6x00 • wersja 3.75 (2,45 MB)
ftp://ftp.pc.com.pl/pliki/drivery/tnt/asus/V6800/9x375drv.zip

ATI RAGE 128/128 PRO • wersja 4.12.6277 z 20.04.2000 (8,86 MB)
ftp://ftp.pc.com.pl/pliki/drivery/ati/w98_r128_4_12_6277.exe

Diamond Stealth III S540 • wersja 8.20.16 z 2.05.2000 (1,66 MB)
ftp://ftp.diamondmm.com/pub/display/stealth/stealth3.s540x/s540xtreme_win9x_82016.exe

ELSA Erazor III • wersja 4.12.01.0112-0010 z 2.04.2000 (5,32 MB)
ftp://ftp.tch.waw.pl/pub/Mirror/ELSA/GRAPHICS/ERAZOR3/EZ3_W9X.EXE

ELSA Victory II • wersja 4.11.01.0300-0006 z 26.04.2000 (3,28 MB)
ftp://ftp.tch.waw.pl/pub/Mirror/ELSA/GRAPHICS/VICTORY2/VIC2_W9X.EXE

LeadTek Winfast GeForce • wersja 3.79 z 28.04.2000 (7,6 MB)
ftp://ftp.leadtek.com.tw/graphics/geforce/english.exe

S3 Savage 4 • wersja 4.11.01.80088.10.33 (2,64 MB)
ftp://ftp.mimuw.edu.pl/People/aniao/z/81033w9x.zip

S3 Viper II Z200 • wersja 9.50.05 z 25.04.2000 (2,25 MB)
ftp://ftp.pc.com.pl/pliki/drivery/s3/viperII_win9x_95005.exe

STEROWNIKI DO KART DŹWIĘKOWYCH

AOpen PCI Audio AW 200 • wersja 1206 z 18.11.1999 (3,99 MB)
http://english.aopen.com/scripts/ftplist.asp?pub/driver/sound/aw200/w9x1206.exe

A-Trend Harmony 6 • wersja 1206 (7,5 MB)
http://www.atrend.com/drivers/95v1026.zip

Aureal A3D • wersja 3.1 z 14.02.2000 (1,3 MB)
http://downloads.aureal.com/pub/Public/Drivers/A3D/a3ddrivers310.exe

Creative Labs Sound Blaster 128 PCI • wersja 4.00.1207 z 16.04.1999 (785 kB)
ftp://ftp.tpsa.pl/pub/ZDnet/pub/pcpro/02_99/treiber/pcpro/sound/creative/e128up9x.exe

Creative Labs Sound Blaster Live! 1024 Player • wersja z 11.1999 (5,29 MB)
ftp://ftp.pc.com.pl/pliki/drivery/sound_card/sbl9xdrv1199.zip

Diamond Monster Sound MX-400 PCI • wersja 4.07.00.2004 z 28.12.1999 (7,43 MB)
ftp://ftp.diamondmm.com/pub/multimedia/monster-sound/mx400/mx400_9x_2004.exe

Diamond Sonic Impact S100 PCI • wersja 4.07.00.7075 z 28.12.1999 (5,64 MB)
ftp://ftp.diamondmm.com/pub/multimedia/sonic-impact/s100/s100_9x_7057.exe

Genius Sound Maker 128 XG • wersja 1.40
ftp://ftp.aztech.com.sg/pub/sg/asc338/338-1185.exe

Hoontech Sound Track Digital Audio 4CH/16CH • wersja 3.2 z 6.09.1999 (1,2 MB)
http://www.hoontech.com/board/cgi-bin/CrazyWWWBoard.cgi?db=data&mode=download&num=215

VideoLogic SonicVortex2 • wersja 2041 (12,3 MB)
ftp://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SVortex2/Drivers/SV2041E.EXE

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY DYSTRYBUTORÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Cryo, Hasbro, Infogrames, Interplay
CODA	01-958 Warszawa, Jowisza 8	(022) 8647824	(022) 8647825	brak	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
IM Group[2]	02-916 Warszawa, Okrężna 3	(022) 6422766	(022) 6422769	www.imgroup.com.pl	3DO, Codemasters, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Titus, własne produkty
LEM	02-916 Warszawa, Chochołowska 3c	(022) 6428165	(022) 6429921	www.lem.com.pl	Activision, Europress, GT Interactive, UBI Soft
LK Avalon	35-959 Rzeszów skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	własne produkty
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair, Interactive Magic oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, Red Orb, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Sony Polska	00-869 Warszawa, Jana Pawła II 29	(022) 6538333	(022) 6538300	www.sony.com.pl	tylko własne produkty: konsola PlayStation i gry
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Rage Software oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Metropolis, Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty



Redakcja odpowiada

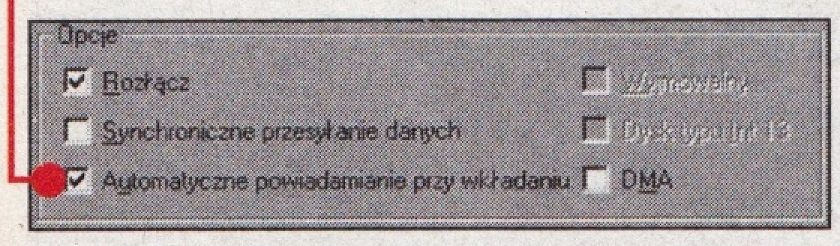
Ta rubryka GIER przeznaczona jest na głosy Czytelników. Jest to forum wymiany informacji i poglądów, a zarazem miejsce, gdzie wyjaśniamy Wasze wątpliwości. Dla nas nie ma niewygodnych tematów. Piszcie odważnie!

Internet – niekonieczny!

HELP! Nie mam internetu i obawiam się, że nie uruchomi się u mnie Internet Explorer z waszej płytki. Dlaczego nie piszecie na okładce, że do działania wymagany jest internet?

Dziki, Wadowice

■ To pomyłka! Internet Explorer 5.0 (a także poprzednie wersje) nie wymaga podłączenia do internetu. Program płyty GIER w ogóle nie korzysta z internetu, a Explorer służy mu do wyświetlania obrazków i napisów. Po włożeniu płytki do napędu CD-ROM program informuje, jaką masz przeglądarkę. Jeżeli natomiast nic się nie dzieje, prawdopodobnie wyłączona jest opcja autostartu. Płytkę trzeba wtedy uruchomić ręcznie. Jak to zrobić, podajemy na stronie 38. Aby włączyć opcję autostartu, klikamy w Windows na ikony: Start, Ustawienia i Panel sterowania. Klikamy na System, a następnie na zakładkę Menedżer urządzeń i rozwijamy listę CDROM. Zaznaczamy nazwę naszego napędu, a potem wciskamy przycisk Właściwości. Następnie klikamy na zakładkę Ustawienia i zaznaczamy pole ●. Wtedy klikamy na OK i potwierdzamy chęć ponownego uruchomienia komputera. Jeśli po uruchomieniu systemu otworzymy i zamkniemy napęd CD-ROM, płytka powinna się uruchomić. ✍



Prędkość przelotowa

Kupiłem w zeszłym roku oba dodatki o grach do Komputer ŚWIATA, a teraz mam przed sobą wydanie 1-2/2000 i powoli przestaję rozumieć. Kiedy ma być następny numer? Czy teraz będziecie się ukazywać co kwartał, co miesiąc czy co dwa?

Roback, Poznań

■ Zaczęliśmy jako dwumiesięcznik i stopniowo nabieramy tempa. Teraz są wakacje, więc i tak niewiele się dzieje, zaś od następnego numeru wchodzimy w rytm miesięczny. GRY są jak wielka stalowa lokomotywa: rusza z miejsca, wyjeżdża na prostą, zaczyna się rozpędzać i po pewnym czasie osiąga prędkość podróżną. ✍

Pentium wystarczy

Mój komputer to Pentium 200 MMX z 32 MB RAM i kartą Riva ZX. Przeszukałam tabelkę w opisie Faraona i dalej nie wiem, czy u mnie ta gra będzie chodziła. Bardzo proszę o dołożenie do komputerów testowych modelu P200 MMX i radę na mój kłopot.

Mycha, Tarnowskie Góry

■ Twój komputer mieści się w tej samej klasie sprzętu, co otwierające tabelkę Pentium 133 z kartą Diamond Monster 3D II. Faraon da się na nim uruchomić, ale obraz będzie skakał. Na szczęście w grze strategicznej płynność grafiki nie jest tak ważna jak w strzelaninach 3D. Każdy obecny na rynku model peceta można zaliczyć do jednej z naszych kategorii: Pentium, Celeron, Pentium II, K6 II, Pentium III i Athlon. To samo dotyczy kart graficznych. Wprowadzenie dodatkowych komputerów doprowadziłoby nasze laboratorium do szaleństwa. Obecnie test jednej gry wymaga aż trzydziestu sześciu instalacji na różnych komputerach! ✍

Dla wszystkich bez wyjątku

Czemu w gazecie o PC piszecie o grach na konsole? To bez sensu, zresztą dla kogo niby te gry są? W Polsce mało kto ma konsolę! Chyba że mówimy o GameBoyu. Do niego też pewnie będziecie drukować opisy.

NoNameBoy, Augustów

■ GRY chcą być pismem o wszystkich grach, niezależnie od platformy. Zaczęliśmy koncentrując się na najpopularniejszych: pecetach i PlayStation. Już niedługo zaczną się pojawiać testy gier na Nintendo 64, GameBoya i Dreamcasta. Będziemy też mieli więcej stron, aby to wszystko pomieścić. ✍

I po problemie

Kupiłem wasz najnowszy numer, wrzuciłem płytkę do CD-ROM-u i nic. Płyta się nie czyta! Z pozdrowieniami.

Karol Gałązka, Paprotnia

■ Wadliwe płyty to rzadkość. Prosimy o odesłanie jej pod adresem redakcji. Reklamację załatwiamy od ręki – wyślemy Ci prawidłowy egzemplarz. ✍

Menu na jutro

Jakie tytuły zamierzacie publikować na swojej płycie? Jestem zwolennikiem gier strategicznych, zwłaszcza klasycznych, choć muszę przyznać, że Earth 2150 jest całkiem interesująca. Życzę sukcesów.

Krzysztof Skoczylas, Węgorzewo

■ Dziękujemy! My również lubimy strategie, ale fajnie jest też czasem pościgać się lub zagrać w przygodówkę. Grę na płytę dobieramy bardzo starannie. Musi być prosta w obsłudze i działać nawet na słabszych komputerach. Ale przede wszystkim ma być dobra, ciekawa – lepsza niż przeciętna gra, za którą musisz zapłacić w sklepie ciężkie pieniądze. ✍

BEZ ŚCIĄGANIA NIE MA GRANIA

Rozwiązania do samego końca

Wielkie dzięki za przewodnik do Refluksa. Wcześniej za nic nie mogłem wykombinować, jak rozwalić czerwonych i nie stracić więcej niż jednego robota. Ale dlaczego podaliście opis tylko pierwszych dwóch misji? W grze jest ich przecież duuużo więcej! Pliz, napiszcie, jak mam dalej grać!

InVadeR, Tychy

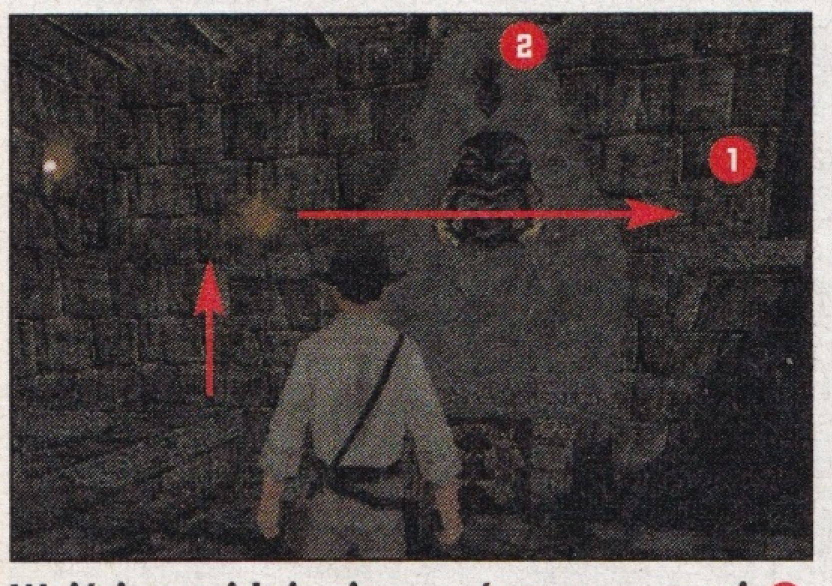
■ Wiemy, że gry są trudne, ale nie mamy jeszcze tylu stron, by każdą rozwiązać do końca. Naszym zadaniem jest pomagać początkującym – to oni mają największe trudności. Krok po kroku przybliżamy grę: piszemy, o co chodzi, jak uruchomić, jak sterować i zapisać stan gry. Następnie pomagamy stawiać pierwsze kroki i prowadzimy za rękę przez część gry.



Jeśli dobrnąłeś do końca ściągawki, dalej łatwiej sobie poradzisz. W tym numerze opublikowaliśmy kompletne rozwiązanie do Księcia i Tchórza. Jeśli chcecie, żebyśmy rozwiązali do końca inne gry, na przykład Atlantis 2 czy Fausta, napiszcie. Odpowiadamy też na e-maile! Nasz adres: **gry@komputerswiat.pl** ✍

Na pomoc!

Pragniemy pomagać Wam, nie tylko publikując testy czy ściągawki, ale także udzielając rzeczowych odpowiedzi na nurtujące Was problemy



Wyjście znajduje się na górze po prawej ❶

Pierwsze kroki w Indiana Jonesie

Jesteście moją ostatnią deską ratunku. Gram w demo Indiany z waszej płyty i nie umiem wyjść z pierwszej komnaty.

Felixx, Rumia

Zeskakujemy i idziemy w lewy róg pomieszczenia. Wspinamy się na niski podest, wciskając klawisz alt. Znajduje się tam blok skalny ●. Przesuwamy go, wciskając klawisze ctrl i ↓. Blok ustawiamy przy krawędzi podestu, tuż przy ścianie. Wspinamy się nań i obracamy w prawo. Pod sufitem widzimy belkę ❷ wystającą ze ściany. Wyciągamy bicz, wciskając Spację i używamy go (klawisz ctrl). Automatycznie przeskakujemy na drugą stronę i możemy iść dalej.



Na niewysokie bloki i podesty możemy się bez trudu wspiąć

Instalujemy Indeo 5.1

Przy uruchomieniu gry Reflux program podaje, że nie mam w komputerze Indeo. Co to jest i co zrobić, żeby zacząć grać?

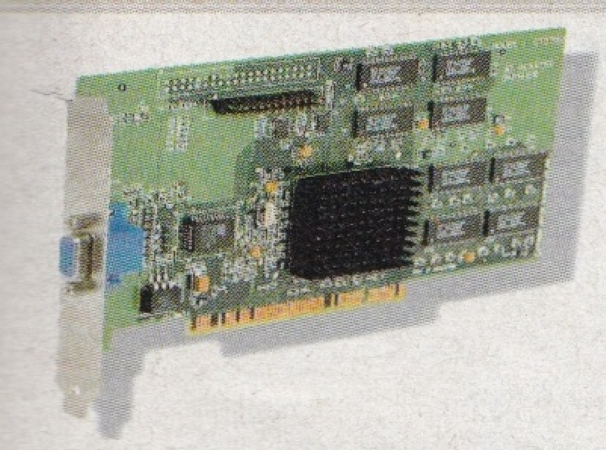
Kazimierz Góra, Pabianice

Indeo jest to składnik systemu Windows 98 – niewielki program, który odpowiada za odtwarzanie klipów filmowych. Niestety, brakuje go w Windows 95. Przepraszamy użytkowników za pominięcie tej informacji w poprzednim numerze. Indeo znajduje się na płytce bieżącego wydania GIER (sekcja: Inne programy) oraz na naszej stronie internetowej: http://gry.komputerswiat.pl

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem: **redakcja Komputer ŚWIAT GRY**
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
tel. (022) 6084113 (w piątki od 12 do 17), **faks (022) 6084077**
http://gry.komputerswiat.pl

Akcelerator 3D



Montowana w komputerze **karta** rozszerzeń, która zajmuje się tworzeniem obrazu trójwymiarowego (3D to skrót od angielskiego 3-Dimensional – trójwymiarowy). Gdy jej nie ma, zadanie to spada na główny **procesor** komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animację i pogarsza jakość grafiki.

Bity i bajty

Bit to najmniejsza jednostka informacji komputerowej. Przyjmuje jedną z dwóch wartości: zero lub jeden. Osiem bitów tworzy jeden bajt, który przyjmuje wartość od zera do 255. Każda z tych liczb coś oznacza, na przykład inną literę w alfabecie. Większe ilości informacji mierzymy w kilobajtach (tysiące bajtów), megabajtach (miliony) i gigabajtach (miliardy bajtów).

DirectX

Darmowy pakiet programów, których obecność w systemie jest wymagana przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom napisanym pod Windows 95 i 98 współdziałanie ze sprzętem, takim jak **karta graficzna, akcelerator 3D** czy **karta dźwiękowa**. Aktualna wersja DirectX znajduje się na płycie **GIER**.

Dyskietka

Służy do gromadzenia informacji. Dyskietka o przekątnej 3,5 cala mieści ponad 1,4 miliona znaków (co oznacza około 800 stron maszynopisu). Dyskietki służą do przenoszenia małych ilości danych między komputerami.

Dżojpad



Urządzenie sterujące używane w grach **konsolowych**. Dżojpad trzymamy w powietrzu w obu dłoniach.

Dżojstik

Urządzenie sterujące używane w grach komputerowych. Na jego podstawie i drążku umieszczone są przyciski kontrolne. Wyrasta z niej ruchomy pionowy drążek sterujący, który użytkownik odchyla, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie.

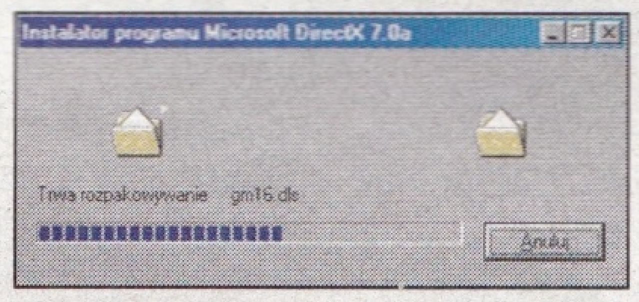
E-mail

Forma przekazu informacji w postaci elektronicznych listów wymienianych przez użytkowników **sieci komputerowej**, głównie **internetu**. Nazwą tą określa się również pojedynczy list elektroniczny, który oprócz tekstu może zawierać załączniki o dowolnej treści.

Eurozłącze, scart

Rodzaj połączenia pomiędzy telewizorem i **konsolą** zapewniający dobrą jakość obrazu.

Instalacja



Proces kopiowania na **dysk twardy** programów, a następnie konfigurowania ich. Każdy program, a więc i grę, trzeba przed użyciem zainstalować.

Internet

Sieć komputerowa o zasięgu światowym. Internet to kilkanaście tysięcy różnych sieci komputerowych połączonych ze sobą. Internet nie jest przez nikogo zarządzany, w przeciwieństwie do wchodzących w jego skład sieci komputerowych. Za pośrednictwem internetu można przesyłać pocztę elektroniczną, ściągać pliki, przeglądać strony WWW.

Karta dźwiękowa

Rozszerzenie naszego komputera umożliwiające odtwarzanie muzyki, mowy i dźwięków. Można do niej podłączyć głośniki, mikrofon lub wieżę.

Karta graficzna

Karta graficzna odpowiada za tworzenie obrazu na monitorze. Od jej parametrów zależy **rozdzielczość** i ostrość obrazu. Nowsze karty graficzne wyposażone są w **akcelerator 3D**.

Karta pamięci



Niewielki element elektroniczny pozwalający na zapisywanie stanu gry i najlepszych wyników w grach **konsolowych**.

Kartridż



Nośnik gier **konsolowych**. Niewielka kasetka zawierająca moduł pamięci, na którym na stałe zapisany jest program gry.

Konfiguracja

Lista elementów użytych do budowy komputera.

Konsola



Urządzenie przeznaczone wyłącznie do odtwarzania gier i muzyki.

Łącze stałe

Sposób połączenia z **internetem** za pośrednictwem specjalnego kabla. Łącze stałe zapewnia możliwość przesyłania danych przez całą dobę za stałą opłatą miesięczną.

Mapa

Specjalnie przygotowana plansza, na której toczy się gra wieloosobowa.

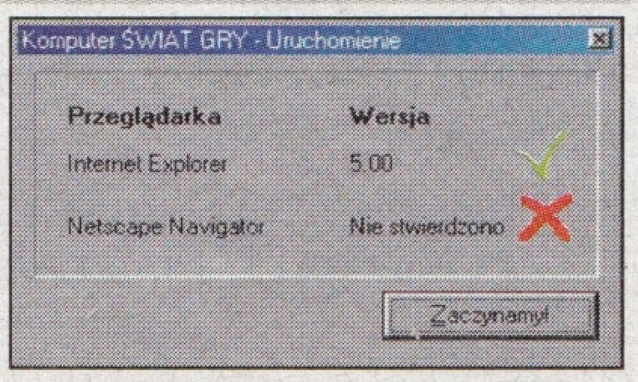
Modem

Modem umożliwia połączenie dwóch komputerów za pośrednictwem linii telefonicznej. Prędkość transmisji modemu określana jest w **bitach** na sekundę (w skrócie bps).

Napęd CD-ROM

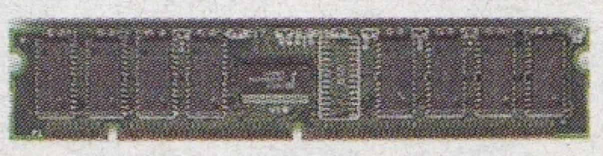
Umożliwia komputerowi odczytywanie płyt kompaktowych, zarówno z programami jak i z muzyką.

Okno, okienko



Ograniczony prostokątną ramką fragment ekranu. W oknach pokazywane są komunikaty, wyświetlana jest zawartość **twardego dysku** lub uruchamiane są programy.

Pamięć operacyjna, RAM



Pamięć komputera w postaci układów elektronicznych. Konieczna do działania komputera – podczas pracy wykonywane są w niej wszystkie operacje. Zawartość pamięci ginie po wyłączeniu zasilania.

Pentium

Jest to rodzina **procesorów** wyprodukowanych przez firmę Intel. Należą do niej: Pentium, Pentium II i Pentium III.

Piksel

Najmniejszy punkt, jaki może zostać wyświetlony na ekranie. Piksele mają kształt prostokącików i tworzą obraz na ekranie monitora. Skrót od angielskiego Picture Element – element obrazu.

Płyta CD-ROM

Rodzaj płyty kompaktowej. Wizualnie nie różni się od krążka CD z muzyką. Na dyskach CD-ROM zapisane są mechanicznie wytłoczone dane komputerowe w postaci **bitów**.

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia, takie jak **twarde dyski** i napędy **dyskietek**. W niej też osadza się **procesor**, kości **pamięci** i **karty**.

Procesor



Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

Rozdzielczość

Liczba malutkich kwadratowych punktów (**pikseli**), które tworzą widzialny na monitorze obraz. Rozdzielczość określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie.

Serwer internetowy

Komputer podłączony do **internetu**, zwykle włączony przez całą dobę, udostępniający użytkownikom określone usługi – na przykład możliwość gry wieloosobowej.

Standard PCI

Rodzaj łącza w **płycie głównej**, w którym umieszczamy **karty** rozszerzeń. Zapewnia dużą przepustowość danych.

Sieć komputerowa

Tworzą ją już dwa komputery połączone ze sobą w odpowiedni sposób. Sieć umożliwia komputerom komunikację, na przykład wymianę plików.

Sieć lokalna

Sieć, która nie wychodzi poza teren budynku, w którym jest zainstalowana, na przykład sieć biurowa.

Sterowniki

Małe programy zarządzające współpracą komputera z jego poszczególnymi urządzeniami. W wypadku **kart graficznych** sterowniki są odpowiedzialne za jakość i szybkość tworzenia obrazu.

System operacyjny

Program zarządzający, przy włączaniu komputera ładowany jako pierwszy. Przyjmuje on polecenia użytkownika, wykonuje wszystkie programy i nadzoruje ich działanie.

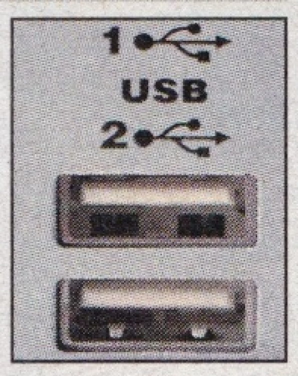
Szybkość procesora

Mówiąc o szybkości **procesora** podajemy częstotliwość jego taktowania. Można ją skojarzyć z liczbą obrotów silnika samochodu. Jest ona mierzona w megahercach (milion taktów na sekundę). Wielkość ta nie stanowi jednak miarodajnej jednostki szybkości komputera.

Twardy dysk

Jest pamięcią trwałą komputera. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu zasilania.

USB



Nowy standard uniwersalnego złącza między komputerem a urządzeniami zewnętrznymi (skanery, drukarki, monitory).

Wersja demo

Wersja programu wydana w celach promocyjnych, zazwyczaj przed ukończeniem pisania. Niekiedy ma błędy i różni się od wersji ostatecznej.

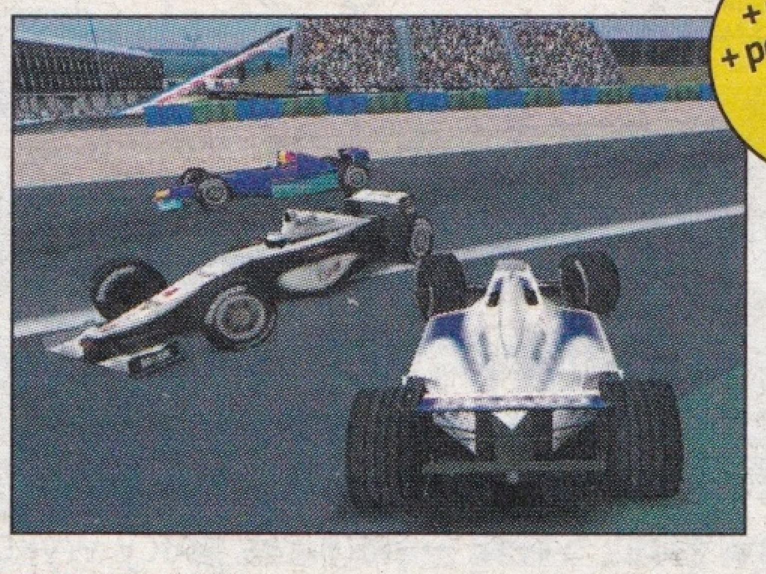
W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER



Star Wars: Force Commander

GRY przetestują strategię w świecie Gwiezdnych wojen. Kierujemy w niej potężnymi maszynami bojowymi podczas nieustającego konfliktu Imperium i Rebelii



F1 2000

Rozpoczął się nowy sezon wyścigów Formuły 1. Towarzyszy mu gra symulacyjna F1 2000, nad której produkcją czuwali eksperci z federacji Formuły 1. **GRY** sprawdzą, czy merytoryczna doskonałość programu nie przesłania grywalności

Komputer ŚWIAT GRY — pismo + płyta CD + pełna wersja 6,90 zł

DLA AMBITNYCH

Wirtualna rzeczywistość

Hełmy, okulary i rękawice miały zabrać nas do wirtualnego świata. Niestety, obietnice pozostały bez pokrycia. **GRY** przedstawią przeszłość, teraźniejszość i przyszłość cyberprzestrzeni



ŚCIĄGAWKI



Porsche 2000

Niełatwo opanować porsche pędzące górską serpentyną. **GRY** radzą, jak nie wpaść do rowu i zająć pierwsze miejsce na mecie



Euro 2000

Mistrzostwa Europy to największe futbolowe wydarzenie tego roku. Razem z redakcyjnymi piłkarzami nauczymy się wygrywać mecze na cyfrowych boiskach

szukaj w kioskach od 16 sierpnia

STOPKA REDAKCYJNA

Redaktor prowadzący – szef zespołu: Marcin Przasnyski
Redaktor merytoryczny: Aleksy Uchański
Redaktor Grupy Komputer ŚWIAT: Wiesław Małecki
Redaktor graficzny: Anna Maria Woźniak
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor płyty CD: Tomasz Nowak
Fotoedytor: Magdalena Stopka

Zespół: Michał Gołębiowski, Marcin Górecki, Adam Lomnic, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Mateusz Ożyński, Krzysztof Papliński, Wojciech Setlak, Tadeusz Zieliński

Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o. o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
Telefon: 608 41 13 (w piątki od 12 do 17) faks: 608 40 77
E-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres strony www: http://gry.komputerswiat.pl

Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod redakcyjny numer faksu

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o. o. członek Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY — ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres: 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański. **Dyrektor Generalny:** Florian Fels. **Dział Reklamy:** Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18. **Dział Promocji:** Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57. **Dział Kolportażu:** Dariusz Piekarski, tel. 608 40 01. **Produkcja:** Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44. **Dział Public Relations:** Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02. **Księgowość:** Janusz Bąk, tel. 608 40 30. **Przygotowalnia:** Amos Poland, tel. 663 78 02. **Druk:** EuroDruk Polska Sp. z o.o., Poznań, tel. (061) 816 50 06

Prenumerata przez internet (cały świat): **www.polskaprasa.com**


techland
software publisher
Crime Cities

Najbardziej realistyczna przygodowa gra wszechczasów już w sprzedaży !

traitors gate

Okradnij angielską Królową... dla jej dobra!

W roli amerykańskiego generała Pentagonu

Wiktor Zborowski



Jako amerykański agent o kryptonimie Raven masz wykraść klejnoty brytyjskiej Królowej. Tylko po to, aby prawdziwy złodziej ukradł fałszywki, które podłożysz do Skarbca.

"Traitors Gate" to najbardziej realistyczna przygodowa gra wszechczasów. Dla potrzeb jej stworzenia wykonano ponad 6 tys. szczegółowych zdjęć Tower of London. Ze względów bez-pieczeństwa autorzy musieli zmienić kilka szczegółów, inaczej kończąc grę nie miał byś żadnych problemów z włamaniem się do tej najpilniej strzeżonej twierdzy na świecie.

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-24
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

daydream SOFTWARE

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

JUŻ W SPRZEDAŻY

Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa! Znajdź winnego! Niech zatriumfuje sprawiedliwość!



Fabuła jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunastopokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy do ciebie. Znajdź mordercę i spiesz się, bo inni też go szukają. Zmierz siły z detektywami sterowanymi przez komputer, którzy będą starali się uprzedzić cię i zebrać wszystkie laury.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami !